

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBENTUK
PERMAINAN EDUKASI AKUNTANSI CARI KATA (ACAK) DENGAN
MENGUNAKAN *SOFTWARE ADOBE FLASH CS5* UNTUK
PEMBELAJARAN AKUNTANSI KEUANGAN KOMPETENSI DASAR
ASET TETAP DI KELAS XI AKUNTANSI SMK YPE SAWUNGGALIH
KUTOARJO TAHUN AJARAN 2014/2015**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan guna Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh:
INTAN NUR SAIDAH
11403241030

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AKUNTANSI
JURUSAN PENDIDIKAN AKUNTANSI
FAKULTAS EKONOMI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2015**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBENTUK
PERMAINAN EDUKASI AKUNTANSI CARI KATA (ACAK) DENGAN
MENGUNAKAN *SOFTWARE ADOBE FLASH CS5* UNTUK
PEMBELAJARAN AKUNTANSI KEUANGAN KOMPETENSI DASAR
ASET TETAP DI KELAS XI AKUNTANSI SMK YPE SAWUNGGALIH
KUTOARJO TAHUN AJARAN 2014/2015**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan guna Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh:
INTAN NUR SAIDAH
11403241030

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AKUNTANSI
JURUSAN PENDIDIKAN AKUNTANSI
FAKULTAS EKONOMI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2015**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBENTUK
PERMAINAN EDUKASI AKUNTANSI CARİ KATA (ACAK) DENGAN
MENGUNAKAN *SOFTWARE ADOBE FLASH CS5* UNTUK
PEMBELAJARAN AKUNTANSI KEUANGAN KOMPETENSI DASAR
ASET TETAP DI KELAS XI AKUNTANSI SMK YPE SAWUNGGALIH
KUTOARJO TAHUN AJARAN 2014/2015**

SKRIPSI

Oleh:
INTAN NUR SAIDAH
11403241030

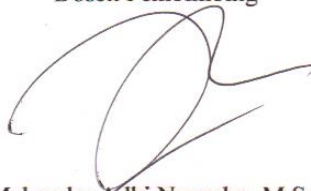


Telah disetujui dan disahkan
Pada tanggal 15 Juni 2015

Untuk dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Pendidikan Akuntansi
Jurusan Pendidikan Akuntansi Fakultas Ekonomi
Universitas Negeri Yogyakarta

Disetujui

Dosen Pembimbing



Mahendra Adhi Nugroho, M.Sc.
NIP. 19831120 200812 1 002

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBENTUK
PERMAINAN EDUKASI AKUNTANSI CARİ KATA (ACAK) DENGAN
MENGUNAKAN *SOFTWARE ADOBE FLASH CS5* UNTUK
PEMBELAJARAN AKUNTANSI KEUANGAN KOMPETENSI DASAR
ASET TETAP DI KELAS XI AKUNTANSI SMK YPE SAWUNGGALIH
KUTOARJO TAHUN AJARAN 2014/2015**

yang disusun oleh:
INTAN NUR SAIDAH
11403241030

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi pada tanggal 25 Juni 2015
dan dinyatakan lulus.

UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA		DEWAN PENGUJI	
Nama	Kedudukan	Tanda Tangan	Tanggal
Sukanti, M.Pd.	Ketua Penguji		9/7 2015
Mahendra Adhi Nugroho, M.Sc.	Sekretaris Penguji		10/7 2015
Diana Rahmawati, M.Si.	Penguji Utama		8/7 2015

Yogyakarta, 00 Juli 2015

Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan



Dr. Sugiharsono, M.Si.

NIP. 19550328 198303 1 002

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Intan Nur Saidah

NIM : 11403241030

Program Studi : Pendidikan Akuntansi

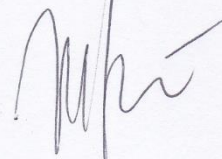
Jurusan : Pendidikan Akuntansi

Judul Penelitian PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
BERBENTUK PERMAINAN EDUKASI AKUNTANSI
CARI KATA (ACAK) DENGAN MENGGUNAKAN
SOFTWARE ADOBE FLASH CS5 UNTUK
PEMBELAJARAN AKUNTANSI KEUANGAN
KOMPETENSI DASAR ASET TETAP DI KELAS XI
AKUNTANSI SMK YPE SAWUNGGALIH KUTOARJO
TAHUN AJARAN 2014/2015

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya ataupun pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali sebagai acuan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Yogyakarta, 25 Juni 2015

Penulis



Intan Nur Saidah

11403241030

MOTTO

*“... boleh jadi kamu membenci sesuatu, padahal itu baik bagimu,
boleh jadi pula kamu menyukai sesuatu padahal itu buruk bagimu.
Allah yang mengetahui sedang kamu tidak mengetahuinya”*
(Al-Baqarah: 126)

*“Not everyone is meant to make a difference.
But for me, the choice to lead an ordinary life is no longer an option”*
(Peter Parker, Spiderman)

*“Jangan pernah lupa bila mulus nan warna-warni hidupmu
terbuat dari kerut bapak dan putih uban ibumu”*
(Kharisma P. Lanang)

*“Hamemayu hayuning pribadi, hamemayu hayuning kulawarga,
hamemayu hayuning sesama, hamemayu hayuning bawana”*
(Falsafah Jawa)

PERSEMBAHAN

Mama, Bapak

Karya kecil ini adalah puing-puing terkumpul selama 4 tahun perjuangan. Semua yang telah terbang, pengorbanan dan doa adalah penguat puing-puing ini berdiri.

Terimakasih tak berhujung teruntuk Mama (Ibu Suparni) dan Bapak (Bapak Sumadi). Inilah yang sekarang mampu anak perempuan pertamamu persembahkan di masa paruh bayamu.

Secuil karya ini merupakan perjuangan bertaruh waktu di perantauan. Semoga peluh, kesah dan rindu tertunaikan. Senyum kalian adalah segalanya. Terimakasih.

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBENTUK
PERMAINAN EDUKASI AKUNTANSI CARI KATA (ACAK) DENGAN
MENGUNAKAN *SOFTWARE ADOBE FLASH CS5* UNTUK
PEMBELAJARAN AKUNTANSI KEUANGAN KOMPETENSI DASAR
ASET TETAP DI KELAS XI AKUNTANSI SMK YPE SAWUNGGALIH
KUTOARJO TAHUN AJARAN 2014/2015**

Oleh:
INTAN NUR SAIDAH
11403241030

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk 1) mengembangkan media pembelajaran berbentuk Permainan Edukasi Akuntansi Cari Kata (ACAK), dan 2) mengetahui kelayakan Permainan Edukasi Akuntansi Cari Kata (ACAK) sebagai media pembelajaran berdasarkan penilaian peserta didik pada uji coba perorangan, peserta didik pada uji coba kelompok kecil dan peserta didik pada uji coba lapangan, ahli materi, penilaian ahli media dan penilaian praktisi pembelajaran Akuntansi Keuangan SMK.

Penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) yang mengadaptasi model pengembangan ADDIE. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik SMK YPE Sawunggalih kelas XI jurusan Akuntansi, ahli materi, ahli media dan praktisi pembelajaran Akuntansi Keuangan SMK dan objek penelitian adalah pengembangan media pembelajaran berbentuk Permainan Edukasi Akuntansi Cari Kata (ACAK). Pengumpulan data dalam penelitian menggunakan kuesioner skala 5 dengan analisis data yang digunakan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran Permainan Edukasi Akuntansi Cari Kata (ACAK) adalah deskriptif kuantitatif dengan persentase.

Berdasarkan hasil penelitian 1) pengembangan media pembelajaran Permainan Edukasi Akuntansi Cari Kata (ACAK) dengan *Analysis, Design, Development, Implementation* dan *Evaluation* (ADDIE) dan 2) hasil kelayakan uji coba perorangan termasuk kategori Baik dan Sangat Layak (83,49%), uji coba kelompok kecil termasuk kategori Baik dan Sangat Layak (87,74%), uji coba lapangan termasuk kategori Baik dan Sangat Layak (81,14%), ahli materi termasuk kategori Sangat Baik dan Sangat Layak (93,91%), ahli media termasuk kategori Sangat Baik dan Sangat Layak (91,25%), Praktisi pembelajaran Akuntansi Keuangan SMK termasuk kategori Baik dan Sangat Layak (85,92%). Berdasarkan hasil penilaian dari keenam tahapan maka media pembelajaran Permainan Edukasi Akuntansi Cari Kata (ACAK) dinyatakan Sangat Layak (86,31%) untuk digunakan sebagai media pembelajaran Akuntansi pada kompetensi dasar Aset Tetap kelas XI Akuntansi SMK YPE Sawunggalih.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Permainan Edukasi, Akuntansi Cari Kata (ACAK)

**DEVELOPMENT PERMAINAN EDUKASI AKUNTANSI CARI KATA
(ACAK) AS ACCOUNTING EDUCATION LEARNING MEDIA USING
SOFTWARE ADOBE FLASH CS5 FOR FIXED ASSETS BASIC
COMPETENCE IN FINANCE ACCOUNTING STUDY IN 11TH GRADE OF
ACCOUNTING AT SMK YPE SAWUNGGALIH ACADEMIC YEAR
2014/2015**

Oleh:
INTAN NUR SAIDAH
11403241030

ABSTRACT

This research aimed to 1) developing Permainan Edukasi ACAK as accounting education learning media and 2) determine the feasibility of Permainan Edukasi ACAK as accounting education learning media which based on students in one to one trying out, students in small group try out and students field try out, subject matter expert, media expert and financial accounting teacher of SMK.

This research adapted from ADDIE development model which is a type of Research and Development (R&D). Subject in this research are students in 11th grade of accounting at SMK YPE Sawunggalih, subject matter expert, media expert and financial accounting teacher of SMK and object this research is the development of Permainan Edukasi ACAK as accounting education learning media. Collecting data in this research used a questionnaire scale 5 with an analysis of the data used to determine the feasibility of Permainan ACAK as accounting education learning media is a quantitative descriptive with percentage.

Based on the research, 1) development of Permainan Edukasi ACAK with analysis, design, development, implementation and evaluation (ADDIE) and 2) the results showed that the level of Permainan ACAK as accounting education learning media based on: one to one trying out is included in the category of good and very worthy (83.49%), small group try out is included in the category of good and very worthy (87.74%), field try out is included in the category of good and very worthy (81.14%), subject matter expert is included in the category of very good and very worthy (93.91%), media expert is included in the category of very good and very worthy (91.25%), financial accounting teacher of SMK is included in the category of very good and very worthy (82.85%). Based on the results the six stage assessment, stated very worthy (86.31%) to be used as accounting education learning media for fixed assets basic competence in finance accounting in 11th grade of accounting at SMK YPE Sawunggalih.

Keyword: Learning media, Permainan Edukasi, ACAK.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada SwT atas segala limpahan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Permainan Edukasi Akuntansi Cari Kata (ACAK) Dengan Menggunakan *Software Adobe Flash CS5* untuk Pembelajaran Akuntansi Keuangan Kompetensi Dasar Aset Tetap di Kelas XI SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo Tahun Ajaran 2014/2015” dengan lancar. Penulis menyadari sepenuhnya, tanpa bantuan dari pihak, Tugas Akhir Skripsi ini tidak dapat diselesaikan dengan baik. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada:

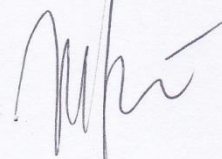
1. Bapak Prof. Dr. Rochmat Wahab, M.Pd., M.A., Rektor Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Bapak Dr. Sugiharsono, M.Si., Dekan Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta.
3. Bapak Prof. Sukirno, M.Si., Ph.D., Kaprodi Pendidikan Akuntansi.
4. Bapak Mahendra Adhi Nugroho, M.Sc., Dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan arahan selama penyusunan skripsi.
5. Ibu Diana Rahmawati, M.Si., Dosen narasumber yang telah memberikan saran dan masukan dalam penyusunan tugas akhir ini.
6. Ibu Andian Ari Istiningrum, M.Com., Dosen Penasihat Akademik yang telah sabar memberikan bimbingan dan pengarahan selama masa studi.
7. Bapak Totok Sukardiyono, MT., Dosen ahli media yang telah bersedia memberikan penilaian, saran, masukan dan memvalidasi media.
8. Ibu Adeng Pustikaningsih, M.Si., Dosen ahli materi yang telah memberikan penilaian, saran, masukan dan memvalidasi materi.
9. Bapak Tri Yulianto, S.Kom., Kepala Sekolah SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo yang telah memberikan ijin penelitian di kelas XI Akuntansi SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo.
10. Ibu Agustina Pancawati, S.E., Guru akuntansi keuangan di SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo yang telah memberikan bantuan dan dukungan selama pelaksanaan penelitian.
11. Ibu Mufidah, S.Pd., Guru akuntansi keuangan di SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo yang telah memberikan bantuan dan dukungan selama pelaksanaan penelitian.
12. Lafran Pane dan tim yang telah membantu mewujudkan impian saya mengenai permainan edukasi ini.
13. Siswa-siswi kelas XI AK 2 dan XI AK 4 SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo atas kerja sama dan partisipasi dalam pelaksanaan penelitian.

14. Kedua Adikku, Muhammad Khoerur Rozikin dan Titik Nur Khasanah yang telah memberikan cinta dan kasih sayangnya serta kesetiaan menanti saya pulang. Terimakasih, tetaplah menjadi adik kecil.
15. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu yang telah memberikan dukungan serta bantuan dalam penyusunan skripsi ini.

Semoga semua hal yang diberikan kepada penulis menjadi amal ibadah mendapatkan balasan yang lebih baik dari Allah SwT. Peneliti menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan. Semoga semua yang terkandung dalam skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Yogyakarta, 25 Juni 2015

Penulis



Intan Nur Saidah

11403241030

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
PENGESAHAN UNTUK DIUJIKAN	ii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT</i>	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	8
C. Pembatasan Masalah	8
D. Perumusan Masalah	8
E. Tujuan Penelitian	9
F. Manfaat Penelitian	9
G. Asumsi Pengembangan	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA	12
A. Kajian Teori	12
1. Pembelajaran Akuntansi.....	12
a. Hakikat Belajar dan Pembelajaran.....	12
b. Pengertian Akuntansi	13
c. Fungsi, Tujuan dan Ruang Lingkup Pembelajaran Akuntansi di SMK .	14
d. Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar dan Materi Pokok Akuntansi....	15
2. Media Pembelajaran	16
a. Pengertian Media Pembelajaran	16

b.	Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran	18
c.	Jenis Media Pembelajaran	19
d.	Karakteristik Media Pembelajaran Interaktif.....	20
e.	Teknik Penggunaan Media Pembelajaran.....	22
3.	Permainan Edukasi Akuntansi Cari Kata (ACAK)	23
a.	Pengertian Permainan Edukasi	23
b.	Pengertian Permainan Edukasi Akuntansi Cari Kata (ACAK)	24
4.	<i>Adobe Flash CS5</i>	27
a.	Pengertian <i>Adobe Flash CS5</i>	27
b.	Keunggulan <i>Adobe Flash CS5</i>	28
5.	Prosedur Pengembangan Penelitian Research and Development	28
a.	Model Borg dan Gall	29
b.	Model 4D	31
c.	Model ADDIE.....	32
6.	Pengembangan Permainan Edukasi ACAK dengan ADDIE	35
a.	Analisis (<i>Analysis</i>)	35
b.	Perancangan (<i>Design</i>)	36
c.	Pengembangan (<i>Development</i>)	36
d.	Implementasi (<i>Implementation</i>).....	37
e.	Evaluasi (<i>Evaluation</i>)	37
B.	Penelitian Relevan.....	37
C.	Kerangka Berpikir	41
D.	Pertanyaan Penelitian	41
BAB III METODE PENELITIAN		43
A.	Jenis Penelitian.....	43
B.	Tempat dan Waktu Penelitian	43
C.	Prosedur Penelitian.....	43
1.	Tahap Analisis (<i>Analysis</i>)	44
2.	Tahap Perancangan (<i>Design</i>).....	44
3.	Tahap Pengembangan (<i>Development</i>).....	46
4.	Tahap Implementasi (<i>Implementation</i>).....	46
5.	Tahap Evaluasi (<i>Evaluation</i>)	47
D.	Subjek dan Objek Penelitian	47
E.	Teknik Pengumpulan Data.....	48
1.	Jenis Data	48
2.	Instrumen Pengumpulan Data	48
3.	Uji Coba Produk	49
F.	Teknik Analisis Data.....	50
1.	Proses Pengembangan Produk.....	51
2.	Teknik Penilaian Kelayakan.....	52
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		54
A.	Deskripsi Penelitian	54

1. Deskripsi Lokasi Penelitian	54
2. Deskripsi Subjek Penelitian.....	54
3. Deskripsi Lokasi dan Waktu Penelitian	55
B. Hasil Penelitian	56
1. Tahap Analisis (<i>Analysis</i>).....	56
2. Tahap Perancangan (<i>Design</i>).....	62
3. Tahap Pengembangan (<i>Development</i>).....	78
4. Tahap Implementasi (<i>Implementation</i>).....	100
5. Tahap Evaluasi (<i>Evaluation</i>)	119
C. Pembahasan.....	123
D. Batasan Pengembangan.....	134
BAB V KESIMPULAN	136
A. Kesimpulan	136
B. Saran.....	138
DAFTAR PUSTAKA	139
LAMPIRAN.....	143

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Ketentuan Pemberian Skor	52
2. Rumus Konversi Jumlah Rerata Skor pada Skala Lima.....	53
3. Penilaian Kelayakan	53
4. Daftar Subjek Penelitian Pengembangan	54
5. Jadwal Pelaksanaan Penelitian Pengembangan.....	55
6. Silabus Akuntansi Keuangan Kompetensi Dasar Aset Tetap	60
7. Rekapitulasi Hasil Validasi Aspek Relevansi Materi.....	79
8. Rekapitulasi Hasil Validasi Aspek Evaluasi/Latihan Soal	81
9. Rekapitulasi Hasil Validasi Aspek Efek untuk Strategi Pembelajaran .	82
10. Rekapitulasi Hasil Valdasi Aspek Bahasa	84
11. Rekapitulasi Hasil Validasi Aspek Rekayasa Perangkat Lunak	85
12. Rekapitulasi Hasil Validasi Aspek Komunikasi Visual	86
13. Rekapitulasi Hasil Validasi Aspek Relevansi Materi.....	88
14. Rekapitulasi Hasil Validasi Aspek Evaluasi/Latihan Soal	90
15. Rekapitulasi Hasil Validasi Aspek Efek untuk Strategi Pembelajaran .	91
16. Rekapitulasi Hasil Valdasi Aspek Bahasa	92
17. Hasil Revisi Ahli Materi	95
18. Hasil Revisi Ahli Media	97

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
19. Hasil Revisi Praktisi Pembelajaran Akuntansi SMK	100
20. Rekapitulasi Hasil Validasi Aspek Motivasi Belajar	102
21. Rekapitulasi Hasil Validasi Aspek Kemudahan Pemakaian	103
22. Rekapitulasi Hasil Validasi Aspek Kemenarikan Tampilan	104
23. Rekapitulasi Hasil Valdasi Aspek Kebermanfaatan	105
24. Rekapitulasi Hasil Validasi Aspek Motivasi Belajar	108
25. Rekapitulasi Hasil Validasi Aspek Kemudahan Pemakaian	109
26. Rekapitulasi Hasil Validasi Aspek Kemenarikan Tampilan	110
27. Rekapitulasi Hasil Valdasi Aspek Kebermanfaatan	111
28. Rekapitulasi Hasil Validasi Aspek Motivasi Belajar	114
29. Rekapitulasi Hasil Validasi Aspek Kemudahan Pemakaian	115
30. Rekapitulasi Hasil Validasi Aspek Kemenarikan Tampilan	116
31. Rekapitulasi Hasil Validasi Aspek Kebermanfaatan	117
32. Perbandingan Kelayakan Setiap Tahapan Uji Coba	119
33. Kelayakan Setiap Tahapan	121

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Berpikir	41
2. Prosedur Pengembangan Permainan Edukasi ACAK	51
3. Rancangan <i>Flowchart</i> Permainan Edukasi ACAK	63
4. Rancangan Halaman Awal	64
5. Rancangan Halaman Pengantar	65
6. Rancangan Halaman Menu Utama	65
7. Rancangan Menu Main, Lantai 1	66
8. Rancangan Menu Main, Lantai 2	66
9. Rancangan Menu Main. Aula	67
10. <i>Board</i> Lantai 1, Gerbang	68
11. <i>Board</i> Lantai 1, Taman	68
12. <i>Board</i> Lantai 1, Lapangan	69
13. <i>Board</i> Lantai 1, Kantin	69
14. <i>Board</i> Lantai 2, Ruang Guru	71
15. <i>Board</i> Lantai 2, UKS	71
16. <i>Board</i> Lantai 2, Koperasi	72
17. <i>Board</i> Lantai 2, Ruang TU	72
18. <i>Board</i> Aula, Akuntansi 1	74

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
19. <i>Board</i> Aula, Akuntansi 2	74
20. <i>Board</i> Aula, Akuntansi 3	75
21. <i>Board</i> Aula, Akuntansi 4	75
22. Halaman <i>Game Over</i> Permainan Edukasi ACAK	76
23. Halaman Jeda untuk Permainan Edukasi ACAK	77
24. Penilaian Ahli Materi Pada Aspek Relevansi Materi	80
25. Penilaian Ahli Materi Pada Aspek Evaluasi/Latihan Soal	82
26. Penilaian Ahli Materi Pada Aspek Efek untuk Strategi Pembelajaran	83
27. Penilaian Ahli Media Pada Aspek Bahasa	85
28. Penilaian Ahli Media Pada Aspek Rekayasa Perangkat Lunak	86
29. Penilaian Ahli Media Pada Aspek Komunikasi Visual	87
30. Penilaian Praktisi Pembelajaran Pada Aspek Relevansi Materi	89
31. Penilaian Praktisi Pembelajaran Pada Aspek Evaluasi/Latihan Soal	91
32. Penilaian Praktisi Pembelajaran Pada Aspek Efek	92
33. Penilaian Praktisi Pembelajaran Pada Aspek Bahasa	93
34. Penilaian Peserta Didik Terhadap Aspek Motivasi Belajar	103
35. Penilaian Peserta Didik Terhadap Aspek Kemudahan Pemakaian	104
36. Penilaian Peserta Didik Terhadap Aspek Kemenarikan Tampilan	105

DAFTAR GAMBAR

Tabel	Halaman
37. Penilaian Peserta Didik Terhadap Aspek Kebermanfaatan	106
38. Penilaian Peserta Didik Terhadap Aspek Motivasi Belajar	109
39. Penilaian Peserta Didik Terhadap Aspek Kemudahan Pemakaian	110
40. Penilaian Peserta Didik Terhadap Aspek Kemenarikan Tampilan	111
41. Penilaian Peserta Didik Terhadap Aspek Kebermanfaatan	112
42. Penilaian Peserta Didik Terhadap Aspek Motivasi Belajar	115
43. Penilaian Peserta Didik Terhadap Aspek Kemudahan Pemakaian	116
44. Penilaian Peserta Didik Terhadap Aspek Kemenarikan Tampilan	117
45. Penilaian Peserta Didik Terhadap Aspek Kebermanfaatan	118
46. Diagram Perbandingan Tahapan Uji Coba	120
47. Diagram Rerata Skor Penilaian Tiap Tahapan	122
48. Diagram Rerata Persentase Penilaian Tiap Tahapan	122

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
LAMPIRAN 1. INSTRUMEN PENELITIAN _____	144
1. Silabus _____	145
2. Kisi-kisi Angket _____	159
3. Angket Ahli Materi _____	162
4. Angket Ahli Media _____	166
5. Angket Praktisi Pembelajaran Akuntansi SMK _____	170
6. Angket Peserta Didik _____	175
LAMPIRAN 2. VALIDASI AHLI MATERI _____	178
1. Surat Permohonan Validasi _____	179
2. Validasi Ahli Materi _____	180
3. Data Hasil Validasi Ahli Materi _____	185
4. Analisis Kelayakan _____	186
LAMPIRAN 3. VALIDASI AHLI MEDIA _____	190
1. Surat Permohonan Validasi _____	191
2. Validasi Ahli Media _____	192
3. Data Hasil Validasi Ahli Media _____	197
4. Analisis Kelayakan _____	198
LAMPIRAN 4. VALIDASI PRAKTIKI PEMBELAJARAN AKUNTANSI SMK _____	202
1. Surat Permohonan Validasi _____	203
2. Validasi Praktisi Pembelajaran Akuntansi SMK _____	204
3. Data Hasil Validasi Praktisi Pembelajaran Akuntansi SMK _____	209
4. Analisis Kelayakan _____	211
LAMPIRAN 5. MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN ACAK _____	216
1. <i>Storyboard</i> Permainan ACAK _____	217
2. Tampilan Permainan _____	224
3. Materi Permainan ACAK _____	232
LAMPIRAN 6. UJI COBA PERORANGAN _____	267
1. Data Hasil Uji Coba _____	268
2. Analisis Kelayakan _____	270
3. Daftar Hadir _____	275
4. Angket Peserta Didik _____	276
LAMPIRAN 7. UJI COBA KELOMPOK KECIL _____	277
1. Data Hasil Uji Coba _____	278
2. Analisis Kelayakan _____	280
3. Daftar Hadir _____	285
4. Angket Peserta Didik _____	286
LAMPIRAN 8. UJI COBA LAPANGAN _____	288
1. Data Hasil Uji Coba _____	289
2. Analisis Kelayakan _____	295
3. Daftar Hadir _____	300

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
4. Angket Peserta Didik _____	303
LAMPIRAN 9. DOKUMENTASI DAN PERIJINAN _____	307
1. Dokumentasi Penelitian _____	308
2. Perijinan Penelitian _____	311

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan saat ini sudah menjadi salah satu investasi jangka panjang yang sangat menguntungkan. Di setiap negara saat ini, pendidikan merupakan salah satu aspek yang menjadi tanggung jawab pemerintah dan memerlukan perhatian khusus dalam penanganan perbaikannya maupun pengembangannya. Perhatian lebih yang diberikan pemerintah pada sektor pendidikan diharapkan dapat membantu negara dalam pencapaian tujuannya yang telah tertuang pada pembukaan Undang-Undang Dasar 1945 yakni mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan sebagai gejala manusiawi dan sekaligus upaya sadar, di dalamnya tidak terlepas dari keterbatasan-keterbatasan yang dapat melekat pada peserta didik, pendidik, interaksi pendidikan, serta pada lingkungan dan sarana pendidikan (Dwi Siswoyo, dkk. 2011:61). Oleh karena itu setiap unsur pendidikan tersebut harus diperhatikan agar tujuan pendidikan dapat tercapai. Keberhasilan proses pembelajaran menjadi faktor penting dalam mewujudkan tujuan pendidikan tersebut.

Pembelajaran mengandung makna adanya kegiatan mengajar dan belajar, di mana pihak yang mengajar adalah pendidik dan pihak yang diajar adalah peserta didik yang berorientasi pada pengembangan pengetahuan, sikap dan keterampilan peserta didik sebagai sasaran pembelajaran. Dalam proses pembelajaran akan mencakup berbagai macam komponen seperti media, kurikulum dan fasilitas pembelajaran. Robert Gagne dan Briggs (Slavin. 2011) mengatakan bahwa pembelajaran adalah suatu sistem yang bertujuan untuk

membantu proses belajar peserta didik yang berisi serangkaian peristiwa yang dirancang, disusun sedemikian rupa untuk mempengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar peserta didik yang bersifat internal. Menurut Undang-Undang mengenai Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 tahun 2003 menyatakan bahwa pembelajaran adalah suatu kegiatan yang mengandung terjadinya proses penguasaan pengetahuan, keterampilan dan sikap oleh subjek yang sedang belajar. Pembelajaran menuntut keaktifan kedua belah pihak yang sama-sama menjadi subjek pembelajaran. Dengan demikian pembelajaran adalah proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui saluran atau media tertentu kepada penerima pesan.

Menurut Kemp (1995) dalam Daryanto (2010: 5) strategi pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan pendidik dan peserta didik agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien. Strategi pembelajaran dapat diartikan sebagai perencanaan yang berisi tentang rangkaian kegiatan yang didesain untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Strategi pembelajaran merupakan rencana tindakan (rangkaiannya kegiatan) termasuk penggunaan metode dan pemanfaatan berbagai sumber daya atau kekuatan dalam pembelajaran yang disusun untuk mencapai tujuan tertentu. Paling tidak ada tiga jenis strategi yang berkaitan dengan pembelajaran, yakni (1) strategi pengorganisasian pembelajaran, (2) strategi penyampaian pembelajaran, dan (3) strategi pengelolaan pembelajaran (Hamzah B. Uno, 2006: 45). Terkait dengan jenis strategi yang kedua yaitu strategi penyampaian pembelajaran, salah satu contohnya adalah penggunaan media apa yang tepat digunakan saat pendidik

menyampaikan materi. Penggunaan media pembelajaran menentukan seberapa paham peserta didik memahami materi yang disampaikan.

Pendidikan menengah kejuruan adalah pendidikan pada jenjang pendidikan menengah yang mengutamakan pengembangan kemampuan peserta didik untuk melaksanakan jenis pekerjaan tertentu. Pendidikan menengah kejuruan mengutamakan penyiapan peserta didik untuk memasuki lapangan kerja serta mengembangkan sikap profesional. Sesuai dengan bentuknya, sekolah menengah kejuruan menyelenggarakan program-program pendidikan yang disesuaikan dengan jenis-jenis lapangan kerja (Peraturan Pemerintah Nomor 29 Tahun 1990). Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah salah satu bentuk satuan pendidikan formal yang menyelenggarakan pendidikan kejuruan pada jenjang pendidikan menengah sebagai lanjutan dari SMP, MTs, atau bentuk lain yang sederajat atau lanjutan dari hasil belajar yang diakui setara SMP atau MTs.

Sekolah menengah kejuruan (SMK) diklasifikasikan ke dalam beberapa kelompok, diantaranya SMK Bisnis dan Manajemen, SMK Teknik Otomotif, SMK Boga, SMK Kepariwisata, SMK Kesenian, dan lain-lain. Dari bermacam keterampilan kejuruan tersebut dibutuhkan unsur-unsur pendidikan yang saling bersinergi satu sama lain untuk menghasilkan lulusan yang siap berkarya dalam dunia kerja maupun masyarakat. Bagian-bagian yang sangat penting untuk diperhatikan tersebut antara lain strategi pembelajaran, sumber belajar, media pembelajaran, dan model pengajaran.

Media merupakan bentuk jamak dari kata medium. Dalam ilmu komunikasi, media dapat diartikan sebagai saluran, sarana penghubung dan alat-alat komunikasi. Menurut Grossberg (Slavin. 2011) media adalah institusi yang

berfungsikan untuk mengembangkan kebebasan berpendapat dan menyebarkan informasi ke segala arah, yakni kepada publik dan institusi lain termasuk pemerintah. Selanjutnya media ini berkembang dan dipergunakan pula dalam aktivitas belajar mengajar. Media dalam aktivitas belajar mengajar disebut dengan media pembelajaran. Dalam aktivitas belajar mengajar, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan peserta didik dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar. Penggunaan media dalam aktivitas belajar mengajar harus disesuaikan, oleh sebab itu pendidik harus dapat memilih media pembelajaran yang baik untuk digunakan saat mengajar. Media pembelajaran yang ada berbagai macam, berikut adalah klasifikasi media pembelajaran menurut taksonomi Leshin, dkk (Arsyad, 2008: 81-101) yaitu media berbasis manusia, media berbasis cetakan, media berbasis visual, media berbasis audio-visual dan media berbasis komputer.

Media berbasis komputer atau dikenal sebagai *Computer Assisted Instruction* (CAI) adalah aplikasi komputer sebagai bagian integral dalam sistem pembelajaran terhadap aktivitas belajar mengajar yang bertujuan membantu peserta didik dalam belajarnya bisa melalui pola interaksi dua arah atau melalui terminal komputer maupun multi arah yang diperluas melalui jaringan komputer (baik lokal maupun global) dan juga diperluas fungsinya melalui *interface* (antar muka) multimedia. CAI juga bermacam-macam bentuknya bergantung pada kecakapan pendesainnya dan pengembang pembelajarannya bisa berbentuk permainan, mengajarkan konsep-konsep abstrak yang kemudian dikonkritkan

dalam bentuk visual dan audio yang dianimasikan. Media pembelajaran berbasis komputer ini dikembangkan dengan menggunakan *software* yang dapat mempermudah pembuatan media pembelajaran berbasis komputer. *Software* tersebut adalah *Adobe Flash CS5*. *Adobe Flash CS5* merupakan *software* yang mampu menghasilkan presentasi, permainan, film, *compact disk* (CD) interaktif, maupun CD pembelajaran serta untuk membuat situs web yang interaktif, menarik dan dinamis. Penggunaan *Adobe Flash CS5* sebagai *software* untuk pembuatan media pembelajaran interaktif berdasar pada beberapa kelebihan yang dimilikinya

Peneliti mengadakan observasi yang dilaksanakan pada masa Kuliah Kerja Nyata dan Praktik Pengalaman Lapangan (KKN PPL) di SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo pada bulan Juli sampai September. Berdasarkan observasi yang dilaksanakan peneliti selama masa KKN PPL pada jurusan Akuntansi masih ditemui hambatan dalam proses pembelajaran yakni ketidakefektifan penyampaian materi pembelajaran yang ditandai dengan kurangnya perhatian peserta didik ketika pendidik sedang menyampaikan materi. Dari 48 peserta didik, hanya 22 peserta didik atau 45.83% yang memperhatikan proses belajar dari awal sampai akhir. Perhatian peserta didik merupakan salah satu indikator keberhasilan memahami materi pembelajaran, yang nantinya menentukan keberhasilan peserta didik berhasil dalam pembelajaran. Dari observasi ini juga, peneliti melihat kurangnya pemanfaatan media pembelajaran oleh pendidik. Keterbatasan media pembelajaran yang membuat peserta didik merasa bosan dan mengabaikan materi pembelajaran yang sedang diajarkan. Contoh media pembelajaran yang sering digunakan di

sekolah adalah buku teks akuntansi dan LKS (modul). Media pembelajaran tersebut masih konvensional dan tentu saja tidak kekinian. Peserta didik menginginkan media pembelajaran yang interaktif dan tidak membosankan. Sebagai SMK yang jauh dari kota besar seperti Yogyakarta, SMK YPE Sawunggalih belum terlalu mengenal media pembelajaran yang bermacam-macam. Hal inilah yang menarik peneliti melakukan penelitian di SMK YPE Sawunggalih.

Mata pelajaran Akuntansi dianggap sulit oleh peserta didik yang baru mengenalnya di jenjang sekolah menengah. Kendala ini sudah menjadi penghalang besar dalam penyampaian materi akuntansi. Aset Tetap sebagai salah satu kompetensi inti mata pelajaran akuntansi pada sekolah menengah kejuruan merupakan materi ajar yang diajarkan pada tahun kedua pembelajaran di sekolah. Materi Aset Tetap ini terbilang mudah namun butuh ketelitian dan kecermatan dalam praktiknya. Ketika pendidik menjelaskan materi Aset Tetap ini maka pendidik membutuhkan media pembelajaran yang menarik supaya peserta didik tetap memfokuskan perhatiannya pada materi yang sedang disampaikan. Masalah utama yang dihadapi ketika materi Aset Tetap ini adalah waktu pembelajaran di sekolah yang relatif singkat dikarenakan adanya praktik industri. Oleh karena itu, pendidik membutuhkan pengembangan media pembelajaran yang baru dan efektif. Peneliti mencoba memberikan solusi dengan membuat permainan edukatif dengan menggunakan *Adobe Flash CS5* sebagai media pembelajaran mereka.

Untuk setiap aktivitasnya, peserta didik menginginkan sesuatu hal yang menarik dan tidak membosankan. Untuk itu, agar proses belajar mengajar dapat

berjalan dengan menarik dan tidak membosankan, peneliti menerapkan Permainan Edukasi Akuntansi Cari Kata (ACAK). Permainan Edukasi Akuntansi Cari Kata (ACAK) tuntut menunjang proses belajar mengajar dirancang oleh *Software Adobe Flash CS5*. Permainan Edukasi Akuntansi Cari Kata (ACAK) adalah sebuah permainan pencarian kata atau misteri *puzzle* yang terdiri dari huruf-huruf yang diletakkan dalam kotak, yang biasanya memiliki bentuk persegi atau persegi panjang. Permainan Edukasi Akuntansi Cari Kata (ACAK) bertujuan untuk menemukan semua kata yang tersembunyi di dalam kotak, kata-kata tersebut dapat ditempatkan secara horizontal, vertikal ataupun diagonal. Permainan Edukasi Akuntansi Cari Kata (ACAK) merupakan permainan berdasarkan teka-teki, permainan yang membutuhkan konsentrasi, kecepatan, ketekunan, ketelitian dan kreativitas dalam menyelesaikannya. Permainan Edukasi Akuntansi Cari Kata (ACAK) dapat dikategorikan ke dalam permainan edukasi karena Permainan Edukasi Akuntansi Cari Kata (ACAK) memberikan pengalaman baru dalam proses pembelajaran, memperkuat pembelajaran dan Permainan Edukasi Akuntansi Cari Kata (ACAK) dapat menggantikan *drill work*. Permainan Edukasi Akuntansi Cari Kata (ACAK) tidak menghilangkan esensi belajar dalam permainan, maka dapat disebut sebagai belajar sambil bermain

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Permainan Edukasi Akuntansi Cari Kata (ACAK) Dengan Menggunakan *Software Adobe Flash CS5* untuk Pembelajaran Akuntansi Keuangan Kompetensi Dasar Aset Tetap di Kelas XI SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo Tahun Ajaran 2014/2015”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka peneliti dapat mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Pendidik masih menggunakan metode konvensional dalam pembelajaran Akuntansi Keuangan di SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo.
2. Peserta didik kurang memperhatikan saat pendidik sedang menjelaskan materi pembelajaran Akuntansi Keuangan di kelas XI SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo.
3. Pengembangan media pembelajaran yang menarik, mudah dan menyenangkan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran dalam pembelajaran Akuntansi Keuangan di kelas XI SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo masih kurang.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, maka perlu dibuat pembatasan masalah. Hal ini dimaksudkan agar masalah yang diteliti menjadi lebih terfokus dan mendalam mengingat cukup banyaknya masalah. Penelitian ini menitikberatkan pada Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Permainan Edukasi Akuntansi Cari Kata (ACAK) dengan Menggunakan *Software Adobe Flash CS5* untuk Pembelajaran Akuntansi Keuangan Mengenai Aset Tetap di Kelas XI SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo Tahun Ajaran 2014/2015.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran berbentuk Permainan Edukasi Akuntansi Cari Kata (ACAK) dengan menggunakan *Software Adobe Flash CS5* mulai dari analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi untuk pembelajaran Akuntansi Keuangan mengenai Aset Tetap di kelas XI SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo tahun ajaran 2014/2015
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran berbentuk Permainan Edukasi Akuntansi Cari Kata (ACAK) dengan menggunakan *Software Adobe Flash CS5*.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Pengembangan media Permainan Edukasi Akuntansi Cari Kata (ACAK) dengan menggunakan *Software Adobe Flash CS5* untuk pembelajaran Akuntansi Keuangan mengenai Aset Tetap di kelas XI SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo Tahun Ajaran 2014/2015
2. Kelayakan berdasarkan peserta didik, ahli materi, ahli media dan praktisi pembelajaran Akuntansi Keuangan SMK.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

- a. Penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya.
- b. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pengetahuan untuk pengembangan ilmu pendidikan, khususnya pendidikan akuntansi.

2. Manfaat Praktis

a. Untuk Peneliti

Peneliti dapat mengembangkan pola pikir dan cara untuk menerapkan pengetahuan yang telah dipelajari di perguruan tinggi. Peneliti juga dapat meningkatkan kesiapan dan pengetahuan untuk menjadi pendidik.

b. Untuk Sekolah

Penelitian ini dapat memberikan media pembelajaran alternatif untuk sekolah.

c. Untuk Pendidik

Penelitian ini mampu menginspirasi dan meningkatkan kreativitas pendidik dalam menggunakan media pembelajaran.

d. Untuk Mahasiswa

Penelitian ini mampu meningkatkan pengalaman belajar dan memberikan referensi studi bagi mahasiswa lainnya.

G. Asumsi Pengembangan

Asumsi pengembangan media pembelajaran berupa Permainan Edukasi Akuntansi Cari Kata (ACAK) dengan menggunakan *Software Adobe Flash CS5* untuk pembelajaran Akuntansi Keuangan mengenai Aset Tetap adalah sebagai berikut:

1. Permainan Edukasi Akuntansi Cari Kata (ACAK) dengan menggunakan *Software Adobe Flash CS5* yang disusun merupakan Media Pembelajaran alternatif yang dapat digunakan di kelas maupun di rumah.

2. Validator yaitu ahli materi, ahli media dan praktisi pembelajaran Akuntansi Keuangan SMK memiliki pandangan yang sama mengenai kriteria kualitas atau kelayakan Permainan Edukasi Akuntansi Cari Kata (ACAK) dengan menggunakan *Software Adobe Flash CS5* yang baik.
3. Penggunaan Permainan Edukasi Akuntansi Cari Kata (ACAK) dengan menggunakan *Software Adobe Flash CS5* sebagai media yang menyenangkan, praktis dan komprehensif serta menggunakan bahasa yang mudah dipahami peserta didik diharapkan dapat membuat pembelajaran tidak lagi konvensional.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Pembelajaran Akuntansi

a. Hakikat Belajar dan Pembelajaran

Belajar dianggap sebagai proses perubahan perilaku sebagai akibat dari pengalaman dan latihan. Hilgrad (Wina Sanjaya. 2006: 112) mengungkapkan bahwa belajar adalah proses dari segala aktivitas atau proses perubahan selama aktivitas belajar. Bagi Hilgard, belajar itu adalah proses perubahan melalui kegiatan atau prosedur latihan baik latihan di dalam laboratorium maupun latihan di lingkungan alam.

Dari penjelasan tersebut, maka makna pembelajaran dalam konteks standar proses pendidikan ditunjukkan oleh beberapa ciri yang dijelaskan berikut ini (Wina Sanjaya. 2011: 107-112).

1) Pembelajaran adalah Proses Berpikir

Belajar merupakan proses berpikir. Dalam konsepnya, belajar adalah proses yang dilakukan mulai dari mencari sampai tahap menemukan yang dialami oleh seluruh peserta didik. Pembelajaran berpikir mengajak peserta didik membangun pengetahuannya sendiri.

2) Proses Pembelajaran adalah Memanfaatkan Potensi Otak

Proses pembelajaran merupakan aktivitas yang melibatkan pemanfaatan dan penggunaan seluruh bagian otak secara maksimal. Otak manusia memiliki dua bagian yaitu otak bagian kanan dan otak bagian kiri. Setiap bagian otak ini memiliki potensi yang berbeda-beda.

Proses berpikir otak kiri bersifat logis, skuensial, linier dan rasional (Wina Sanjaya. 2011: 108). Sedangkan cara kerja otak kanan bersifat acak, tidak teratur, intuitif dan holistik. Kedua belah bagian otak ini harus terus dikembangkan secara optimal. Oleh karena itu, pembelajaran harus memanfaatkan dan dapat mengoptimlakan kedua belah bagian otak.

3) Pembelajaran Berlangsung Sepanjang Hayat

Sesuai dengan namanya belajar sepanjang hayat merupakan proses belajar kontinuitas yang tidak pernah terhalang oleh usia. Prinsip belajar sepanjang hayat oleh UNESCO, yaitu *learning to know (learning to learn), learning to do, learning to be, dan learning to live together*.

b. Pengertian Akuntansi

Pengertian akuntansi pada masa sekarang telah beragam citra. Pada mulanya pengertian akuntansi menurut *Committee on terminology of the American Institute of Certified Public Accountant* bahwa akuntansi adalah seni mencatat, menggolongkan, dan mengikhtisarkan transaksi dan peristiwa yang paling tidak sebagian bersifat keuangan dengan suatu cara yang bermakna dan dalam satuan uang, serta menafsirkan hasilnya. Akhir-akhir ini akuntansi selain dipandang sebagai seni, juga dipandang sebagai bahasa dunia usaha, yaitu sebagai sarana untuk mengkomunikasikan informasi tentang suatu perusahaan. Tak jauh berbeda dengan definisi dari *American Institute of Certified Public Accountant*, akuntansi menurut AAA (*American Accounting Association*) dalam Kardiman (2009: 2)

adalah proses pengidentifikasian, pengukuran dan penyampaian informasi ekonomi yang memungkinkan dilakukannya penilaian dan keputusan yang tepat bagi para pemakai informasi tersebut.

Melihat berbagai definisi akuntansi, secara umum akuntansi bisa didefinisikan sebagai seni, ilmu, sistem informasi yang di dalamnya menyangkut pencatatan, pengklasifikasian dan pengikhtisaran dengan cara sepatutnya dan dalam satuan uang atas transaksi dan kejadian yang setidak-tidaknya sebagian mempunyai sifat keuangan serta adanya penginterpretasikan hasil pencatatan dan disajikan dalam laporan keuangan.

c. Fungsi, Tujuan dan Ruang Lingkup Pembelajaran Akuntansi di SMK

Pendidikan di Indonesia saat ini sedang menuju kearah yang lebih baik. Salah satu langkah pemerintah adalah memperbaiki dan mengubah kurikulum yang diterapkan di pendidikan di Indonesia. Kurikulum 2013 hadir menggantikan kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP). Kurikulum 2013 adalah usaha yang terpadu antara rekonstruksi kompetensi lulusan, dengan kesesuaian dan kecukupan, keluasan dan kedalaman materi, revolusi pembelajaran dan reformasi penilaian. Sehingga keseimbangan antara sikap, keterampilan dan pengetahuan untuk membangun *soft skills* dan *hard skills* sangat diperlukan.

Dalam kurikulum 2013 kompetensi lulusan yang harus dimiliki adalah sikap, pengetahuan dan keterampilan. Untuk itu, fungsi dari pembelajaran Akuntansi pada Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah mengembangkan kompetensi lulusan yang berupa sikap, pengetahuan dan

keterampilan dalam bidang Akuntansi. Tujuan pembelajaran Akuntansi untuk SMK adalah untuk menghasilkan lulusan yang memenuhi kriteria kelulusan kurikulum 2013. Ruang lingkup pembelajaran Akuntansi di dalam SMK sangatlah beragam mulai dari Akuntansi Keuangan, Akuntansi Biaya, Akuntansi Perpajakan dan Akuntansi Anggaran. Ruang lingkup materi Akuntansi SMK difokuskan pada materi pembelajaran Akuntansi mengenai Persediaan. Peserta didik dituntut untuk memahami pengelolaan kartu Persediaan dan mutasi Persediaan. Pemahaman mengenai hal-hal tersebut berguna untuk disusun dalam laporan Persediaan.

d. Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar dan Materi Pokok Akuntansi

Kompetensi Inti (KI) merupakan operasionalisasi SKL dalam bentuk kualitas yang harus dimiliki mereka yang telah menyelesaikan pendidikan pada satuan pendidikan atau jenjang pendidikan tertentu, gambaran mengenai kompetensi utama yang dikelompokkan ke dalam aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan (afektif, kognitif dan psikomotor) yang harus dipelajari peserta didik untuk suatu jenjang sekolah, kelas dan mata pelajaran. Kompetensi Inti harus menggambarkan kualitas yang seimbang antara pencapaian *hard skills* dan *soft skills*. Kompetensi Inti memiliki fungsi sebagai pengorganisasi Kompetensi Dasar. Kompetensi Inti dirancang dalam empat kelompok yang saling terkait dan berkenaan dengan sikap keagamaan (KI 1), sikap sosial (KI 2), pengetahuan (KI 3) dan penerapan pengetahuan (KI 4). Keempat kelompok ini menjadi acuan dari Kompetensi Dasar dan harus dikembangkan dalam setiap peristiwa

pembelajaran secara integratif. Kompetensi Dasar merupakan kompetensi setiap mata pelajaran untuk setiap kelas yang diturunkan dari Kompetensi Inti. Kompetensi Dasar adalah konten atau kompetensi yang terdiri dari sikap, pengetahuan dan keterampilan yang bersumber pada Kompetensi Inti yang harus dikuasai peserta didik. Kompetensi tersebut dikembangkan dengan memperhatikan karakteristik peserta didik, kemampuan awal serta ciri dari suatu mata pelajaran. Standar kompetensi terdiri dari sejumlah kompetensi dasar sebagai acuan baku yang harus dicapai. Materi pokok atau materi pembelajaran dalam adalah pokok-pokok materi pembelajaran yang harus dipelajari peserta didik sebagai sarana pencapaian kompetensi dan yang dinilai dengan menggunakan instrumen penilaian yang disusun berdasarkan indikator pencapaian belajar.

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. *Association of Education and Communication Technology (AECT)* membatasi media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyalurkan pesan dan informasi (Arsyad 2009: 3). Sedangkan batasan yang diberikan oleh Asosiasi Pendidikan Nasional (*National Education Association/ NEA*) bahwa media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak ataupun audio visual serta peralatannya. Gerlach dan Ely dalam Arsyad (2011: 3) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian, yang membangun kondisi yang membuat

peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media adalah segala sesuatu benda atau komponen yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat peserta didik dalam proses belajar.

Media Pembelajaran adalah sarana penyampaian pesan pembelajaran kaitannya dengan model pembelajaran langsung yaitu dengan cara pendidik berperan sebagai penyampai informasi dan dalam hal ini seyogyanya pendidik menggunakan berbagai media yang sesuai. Media Pembelajaran adalah alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar.

Kontribusi Media Pembelajaran menurut Kemp dan Dayton (1985) dalam Daryanto (2010: 6) adalah:

- a) Pesan pembelajaran yang disampaikan lebih terstandar.
- b) Pembelajaran dapat lebih menarik.
- c) Pembelajaran menjadi lebih interaktif.
- d) Proses pembelajaran yang dilakukan dapat lebih efektif.
- e) Kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan
- f) Proses pembelajaran dapat berlangsung kapan pun dan di manapun diperlukan
- g) Minat peserta didik untuk mengikuti proses pembelajaran dari awal sampai akhir meningkat alami.

- h) Peran yang dilakukan pendidik di kelas tidak lagi dominan dan mengalami perubahan yang positif.

b. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Fungsi Media Pembelajaran menurut Levie dan Lentz (1982) dalam Arsyad (2011: 16-17) yaitu:

1) Fungsi Atensi

Media dapat mengarahkan perhatian peserta didik untuk berkonsentrasi pada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.

2) Fungsi Afektif

Fungsi ini dapat dilihat dari tingkat kenikmatan peserta didik ketika belajar teks yang bergambar.

3) Fungsi Kognitif

Fungsi ini mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

4) Fungsi Kompensatoris

Fungsi ini memberikan konteks untuk memahami teks untuk membantu peserta didik yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks untuk mengingatkannya kembali.

Sedangkan manfaat media menurut Arsyad (2011: 26-27) adalah sebagai berikut:

- 1) Penggunaan Media pembelajaran dalam proses pembelajaran bermanfaat untuk memperjelas penyajian materi pembelajaran sehingga dapat memperlancar proses belajar.
- 2) Media Pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian peserta didik, kemudian dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik, interaksi yang terjalin antar peserta didik dan lingkungannya menjadi lebih baik, dan kemungkinan peserta didik untuk belajar mengembangkan kemampuannya lebih besar.
- 3) Media Pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu.
- 4) Media Pembelajaran mengatasi masalah yang amat serius dalam setiap proses belajar yakni menyamakan pengalaman kepada peserta didik tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta kemungkinan terjadinya interaksi langsung dengan pendidik, masyarakat, dan lingkungan.

Manfaat Media Pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran tidak lain adalah memperlancar proses interaksi antara pendidik dan peserta didik, dalam hal ini membantu peserta didik secara optimal.

c. Jenis Media Pembelajaran

Sejalan dengan perkembangan teknologi, maka Media Pembelajaran pun mengalami perkembangan melalui pemanfaatan teknologi itu sendiri. Berdasarkan teknologi tersebut, Arsyad (2011: 32) mengklasifikasikan media atas empat kelompok, yaitu:

- 1) Media hasil teknologi
- 2) Media hasil teknologi audio-visual
- 3) Media hasil teknologi yang berdasarkan komputer
- 4) Media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer

Dari beberapa klasifikasi media pembelajaran tersebut, media pembelajaran terdiri dari media pembelajaran tradisional dan media pembelajaran modern. Media pembelajaran tradisional dapat berupa media dua dimensi dan cetakan. Media pembelajaran modern dapat berupa rekaman *video* atau televisi.

d. Karakteristik Media Pembelajaran Interaktif

Gagne dan Briggs (1987) dalam Arsyad (2011: 4) mengemukakan bahwa Media Pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran yang terdiri, antara lain buku, *tape recorder*, kaset, *video*, kamera, *video recorder*, film, *slide* (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer.

Berikut diuraikan Media Pembelajaran menurut taksonomi Leshin, dkk (Arsyad. 2011: 81-101):

1) Media Berbasis Manusia

Media ini bermanfaat khususnya bila tujuan kita adalah mengubah sikap. Media berbasis manusia biasanya memiliki ciri khusus yaitu ingin secara langsung terlibat dengan pemantauan pembelajaran peserta didik.

2) Media Berbasis Cetak

Media Pembelajaran berbasis cetakan yang paling umum dikenal adalah buku teks, buku penuntun, jurnal, majalah dan *handout*. Beberapa cara yang digunakan untuk menarik perhatian pada media berbasis teks adalah warna, huruf dan kotak yang digunakan sebagai alat penuntun dan menarik perhatian.

3) Media Berbasis Visual

Media visual digunakan untuk memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan. Visual dapat menumbuhkan minat peserta didik dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata. Bentuk media visual berupa gambar, diagram, peta dan grafik.

4) Media Berbasis Audio Visual

Media visual yang menggabungkan penggunaan suara memerlukan pekerjaan tambahan untuk memproduksinya. Salah satunya adalah dengan penulisan naskah dan pembuatan *storyboard*.

5) Media Berbasis Komputer

Peran komputer sebagai pembantu tambahan dalam belajar adalah penyajian informasi isi materi pelajaran, latihan, atau keduanya yang dikenal dengan istilah CAI (*Computer Asisted Instruction*). CAI mendukung pembelajaran dan pelatihan akan tetapi ia bukanlah penyampai utama materi pembelajaran.

Sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran, pemilihan dan penggunaan multimedia pembelajaran harus memperhatikan karakteristik

komponen lain, seperti tujuan, materi, strategi dan juga evaluasi pembelajaran. Karakteristik multimedia pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Memiliki lebih dari satu media yang konvergen, misalnya menggabungkan unsur audio dan visual.
- 2) Bersifat interaktif, dalam pengertian memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon peserta didik.
- 3) Bersifat mandiri, dalam pengertian memberi kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan orang lain.

e. Teknik Penggunaan Media Pembelajaran

Menurut Daryanto (2011: 114-117) teknik penggunaan Media Pembelajaran dibagi menjadi dua yaitu:

1) Penggunaan Media Berdasarkan Tempat

a) Penggunaan di Kelas

Pada teknik ini media dimanfaatkan untuk menunjang tercapainya tujuan tertentu dan penggunaannya dipadukan dengan proses belajar mengajar dalam situasi kelas. Paling penting dalam hal ini media tersebut disajikan di ruang kelas di mana pendidik dan peserta didik hadir bersama-sama berinteraksi secara langsung.

b) Penggunaan di Luar Kelas

Media yang digunakan di luar kelas tidak secara langsung dikendalikan oleh pendidik atau melalui pengontrolan oleh orang tua peserta didik.

2) Variasi Penggunaan Media

a) Media dapat digunakan perseorangan

Media dapat digunakan oleh seseorang sendirian saja atau dikenal dengan istilah *individual learning*. Media seperti ini biasanya dilengkapi dengan petunjuk penggunaan yang jelas sehingga orang dapat menggunakannya secara mandiri.

b) Media dapat digunakan secara berkelompok

Pembelajaran berlangsung dengan jumlah peserta didik yang cukup banyak atau bersifat kelompok. Media dirancang untuk digunakan berkelompok juga memerlukan buku petunjuk.

3. Permainan Edukasi Akuntansi Cari Kata (ACAK)

a. Pengertian Permainan Edukasi

Setiap peserta didik memiliki beberapa perbedaan dalam penerimaan dan mengartikan sebuah informasi. Ada berbagai tipe belajar peserta didik yakni, tipe belajar visual, auditori dan kinestetik. Sebagai pelaku transfer informasi, pendidik harus bisa mentransfer informasi yang dimilikinya ke semua tipe belajar peserta didik tersebut. Permainan merupakan salah satu Media Pembelajaran yang dapat menjangkau setiap tipe belajar peserta didik. Permainan juga dapat mengembangkan potensi yang dimiliki setiap peserta didik. Permainan dapat menjadi variasi dalam proses pembelajaran di kelas. Menurut Sugar dan Sugar dalam *Primary Games: Experiential Learning Activities for Teaching Children K-8* terdapat 9 cara permainan menjadi media variasi dalam proses pembelajaran:

- 1) Permainan adalah pengalaman
- 2) Permainan menyediakan pilihan
- 3) Permainan memperkuat pembelajaran
- 4) Permainan meningkatkan keterampilan
- 5) Permainan dapat memperkenalkan materi yang susah dan baru
- 6) Permainan melengkapi tugas membaca
- 7) Permainan meningkatkan kerja sama
- 8) Permainan memperkuat dan meningkatkan *multitasking*
- 9) Permainan dapat menggantikan *drill work*

Permainan yang diterapkan dalam proses pembelajaran memecahkan mitos bahwa kurikulum sekolah memiliki konten yang berat. Permainan memberikan pengalaman belajar yang melibatkan peserta didik dalam proses pembelajaran. Bahkan lebih baik, permainan memberikan pengalaman *real time* yang menarik bagi peserta didik dengan tipe belajar visual, auditori, dan kinestetik. Pengalaman ini dapat diamati dan diukur untuk memastikan bahwa peserta didik memahami sepenuhnya materi pembelajaran sesuai dengan tujuan pendidik.

b. Pengertian Permainan Edukasi Akuntansi Cari Kata (ACAK)

Permainan Edukasi sangat bermacam-macam, mulai dari yang mudah seperti *Bingo* sampai yang paling rumit seperti permainan *Who Wants To Be A Millionaire*. ACAK sebagai salah satu Permainan Edukasi yang masuk ke dalam kategori *Puzzle*. *Puzzle* merupakan sebuah permainan yang didasarkan pada teka-teki. Teka-teki tersebut dibutuhkan konsentrasi dan kerjasama dalam memecahkan masalah. Permainan ini membutuhkan

kecepatan, ketekunan, ketelitian dan kreativitas untuk menyelesaikannya. Menurut Patmodewo (Genesa V., dkk, 2013) “kata *puzzle* berasal dari bahasa Inggris yang berarti teka-teki atau bongkar pasang, media *puzzle* merupakan media sederhana yang dimainkan dengan bongkar pasang.” *Puzzle* merupakan permainan klasik dari luar negeri, namun sekarang permainan sudah banyak dijumpai di masyarakat yang dibuat oleh orang Indonesia dengan beragam bentuk. Permainan *puzzle* merupakan permainan yang tidak lekang oleh waktu karena permainan ini merupakan permainan yang murah, sederhana dan dapat mengasah kecerdasan otak kiri. Permainan *puzzle* dapat didesain menjadi Media Pembelajaran yang disesuaikan dengan materi pembelajaran yang disampaikan, hal tersebut karena permainan media *puzzle* memiliki sisi edukasi. Nani (Dwi M., 2013) mengemukakan bahwa pada umumnya, sisi edukasi permainan *puzzle* ini berfungsi untuk:

- 1) Melatih konsentrasi, ketelitian dan kesabaran
- 2) Melatih koordinasi mata dan tangan. Pemain belajar mencocokkan keping-keping *puzzle* dan menyusunnya menjadi satu gambar
- 3) Memperkuat daya ingat
- 4) Mengenalkan anak pada konsep hubungan
- 5) Dengan memilih gambar/bentuk, dapat melatih anak untuk berfikir matematis (menggunakan otak kiri)
- 6) Melatih logika anak. Misalnya *puzzle* bergambar manusia. Pemain dilatih menyimpulkan di mana letak kepala, tangan dan kaki sesuai logika.

Berdasarkan pengertian tentang *puzzle*, maka dapat diketahui bahwa *puzzle* merupakan alat permainan yang edukatif yang dapat merangsang kemampuan sistematis anak, yang dimainkan dengan cara membongkar pasang kepingan *puzzle* berdasarkan pasangannya. Berikut ada beberapa jenis *puzzle* yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan memahami:

- 1) *Word Search* adalah permainan mencari kata, sejenis teka-teki yang terdiri dari rangkaian kata yang telah diacak, kata-kata tersebut dapat dieja vertikal, horizontal maupun diagonal. Aturan dalam permainan *Word Search* para pemain harus mencari kata yang spesifik guna mencocokkan dengan kata yang tersedia. Permainan ini membutuhkan kemampuan otak untuk melihat kata-kata yang tersembunyi di belakang gambar atau huruf.
- 2) *Jigsaw* merupakan sebuah permainan teka-teki berupa potongan bentuk yang saling berkaitan satu dengan yang lainnya, dan membutuhkan penyusunan dalam menyelesaikan permainannya.
- 3) *Hidden Puzzle* merupakan teka-teki tersembunyi yang berupa latar belakang foto yang berisi gambar tertentu. Tantangan dari permainan ini adalah pemain harus mencari bagian-bagian yang hilang pada gambar tersebut sesuai dengan perintah yang tersedia, setelah bagian gambar ditemukan cocokkan gambar yang telah ada.
- 4) *Wooden Puzzle* yakni *puzzle* yang terbuat dari kayu atau karton yang sangat berat.

5) *Crossword* yakni *puzzle* yang berupa pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab dengan cara memasukkan jawaban tersebut ke dalam kotak-kotak yang tersedia baik secara horizontal maupun vertikal.

Media Pembelajaran berupa Permainan Edukasi Akuntansi Cari Kata (ACAK) satu tipe dengan permainan *Word Search* merupakan jenis media visual yang dikemas dengan menarik menggunakan teka-teki yang berisi kata yang telah diacak kemudian peserta didik diminta untuk menemukan kata jawaban pertanyaan dengan mengerjakannya secara horizontal, vertikal atau diagonal. Media ini didesain sesuai dengan kompetensi dasar materi yang disampaikan oleh pendidik. Media Pembelajaran berupa Permainan Edukasi Akuntansi Cari Kata (ACAK) dapat digunakan secara individual ataupun kelompok baik itu untuk pembelajaran di kelas ataupun di rumah.

Penerapan Media Pembelajaran berupa Permainan Edukasi Akuntansi Cari Kata (ACAK) merupakan salah satu tindakan nyata yang dapat dilakukan pendidik untuk mengembangkan kognitif peserta didik SMK YPE Sawunggalih kelas XI Akuntansi. Dengan penerapan ini, belajar bukan lagi hal yang membosankan dan cenderung memberi tekanan pada peserta didik namun menjadi kegiatan yang mengasyikkan dan santai.

4. Adobe Flash CS5

a. Pengertian Adobe Flash CS5

Berdasarkan pada Galih Pranowo (2011: 1), *Adobe Flash CS5* merupakan salah satu *Software* yang banyak dinikmati oleh kebanyakan orang karena keandalannya mampu mengerjakan segala hal yang berkaitan

dengan multimedia. Kinerja *Flash* dapat juga dikombinasikan dengan program-program lain, *Flash* dapat diaplikasikan untuk pembuatan aplikasi kartun, animasi interkatif, efek-efek animasi, *banner* iklan, *website*, *game*, presentasi dan sebagainya.

b. Keunggulan *Adobe Flash CS5*

Dalam Galih Pranowo (2011: 2), keunggulan *Adobe Flash CS5* adalah terletak pada fitur-fitur baru yang ditawarkan oleh Adobe System Incorporated, yang tidak ada pada *Adobe Flash* generasi sebelumnya yang dikeluarkan di tahun 2008, *Adobe Flash CS5*. *Adobe Flash CS5* memiliki beberapa fitur terbaru yang sangat mengagumkan untuk memperindah serta memperkaya tampilan dari suatu desain animasi atau web. Berikut adalah beberapa fitur terbaru yang disediakan oleh *Adobe Flash CS5*.

- 1) *Object-based Animation*
- 2) *Motion Editor Panel*
- 3) *Motion Tween Presets*
- 4) *Inverse Kinematics with The Bone tool*
- 5) *3D Transformations*
- 6) *Decorative Drawing with the Deco tool*

5. Prosedur Pengembangan Penelitian Research and Development

Salah satu bidang penelitian yang kini banyak dilakukan oleh mahasiswa bidang pendidikan dan juga praktisi pendidikan adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*, disingkat R&D). Penelitian ini dilakukan untuk menghasilkan produk yang digunakan dalam dunia pendidikan melalui sebuah proses ilmiah yang diakhiri dengan tahapan

validasi. Produk yang dihasilkan dari penelitian R&D ini bukan hanya berbentuk buku, film atau bahan pembelajaran lainnya melainkan sampai kepada proses, model pembelajaran ataupun metode mengajar. Prosedur penelitian R&D berbentuk siklus, hal ini dikarenakan agar produk pendidikan yang dihasilkan benar-benar bermanfaat dan sesuai dengan kebutuhan. Sifat penelitian R&D yang memiliki tujuan utama adalah menghasilkan produk pendidikan dan pembelajaran menjadikannya sebagai penelitian yang tidak berhubungan dengan klarifikasi atau pengujian sebuah teori pendidikan. Penelitian R&D juga tidak menghasilkan teori baru, konsep, prinsip, dalil ataupun hukum dalam dunia pendidikan.

Dalam Penelitian R&D ada berbagai macam model pengembangan yang dapat digunakan para peneliti. Berikut adalah beberapa model pengembangan Penelitian R&D:

a. Model Borg dan Gall

Model Borg dan Gall dalam Endang Mulyatiningsih (2012: 163) menjelaskan ada beberapa tahap dalam model pengembangan penelitian ini, yakni;

- 1) *Research and Information Collecting*, termasuk dalam langkah ini antara lain studi literatur yang berkaitan dengan permasalahan yang dikaji, dan persiapan untuk merumuskan kerangka kerja penelitian.
- 2) *Planning*, termasuk dalam langkah ini merumuskan kecakapan dan kahlian yang berkaitan dengan permasalahan, menentukan tujuan yang dicapai pada setiap tahapan dan jika mungkin atau diperlukan melaksanakan studi kelayakan secara terbatas.

- 3) *Develop Preliminary Form of Product*, yaitu mengembangkan bentuk permulaan dari produk yang dihasilkan. Termasuk dalam langkah ini adalah persiapan komponen pendukung, menyiapkan pedoman dan buku petunjuk dan melakukan evaluasi terhadap kelayakan alat-alat pendukung.
- 4) *Preliminary Field Testing*, yaitu melakukan ujicoba lapangan awal dalam skala terbatas dengan melibatkan subjek sebanyak 6-12 subjek. Pada langkah ini pengumpulan dan analisis data dapat dilakukan dengan cara wawancara, observasi atau angket.
- 5) *Main Product Revision*, yaitu melakukan perbaikan terhadap produk awal yang dihasilkan berdasarkan hasil ujicoba awal perbaikan ini sangat mungkin dilakukan lebih dari satu kali, sesuai dengan hasil yang ditunjukkan dalam ujicoba terbatas, sehingga diperoleh draft produk (model) utama yang siap diujicoba lebih luas.
- 6) *Main Field Testing*, ujicoba utama yang melibatkan seluruh subjek penelitian.
- 7) *Operational Product Revision*, yaitu melakukan perbaikan atau penyempurnaan terhadap hasil ujicoba yang lebih luas, sehingga produk yang dikembangkan sudah merupakan desain model operasional yang siap divalidasi.
- 8) *Operational Field Testing*, yaitu langkah uji validasi terhadap model operasional yang telah dihasilkan.

9) *Final Product Revision*, yaitu melakukan perbaikan akhir terhadap model yang dikembangkan guna mendapatkan produk akhir (*final product*).

10) *Dissemination and Implementation*, yaitu langkah menyebarkan produk atau model yang dikembangkan.

b. Model 4D

Kegiatan-kegiatan yang dilakukan pada setiap tahap pengembangan dapat dijelaskan sebagai berikut:

1) *Define* (Pendefinisian)

Pada tahap pendefinisian ini yang dilakukan adalah menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pengembangan.

2) *Design* (Perancangan)

Dalam tahap perancangan, peneliti sudah membuat produk awal (*prototype*) atau rancangan produk.

3) *Develop* (Pengembangan)

Thiagarajan membagi tahap pengembangan dalam dua kegiatan yaitu: *expert appraisal* dan *developmental testing*. *Expert appraisal* merupakan teknik untuk memvalidasi atau menilai kelayakan rancangan produk.

4) *Disseminate* (Penyebarluasan)

Ada tiga tahapan dalam penyebarluasan yaitu: *validation testing*, *packaging*, *diffusion and adoption*. Pada tahap *validation testing*, produk yang sudah direvisi pada tahap pengembangan kemudian diimplementasikan pada sasaran yang sesungguhnya. Pada saat

implementasi dilakukan pengukuran ketercapaiannya. Kegiatan terakhir dalam tahap penyebarluasan adalah *packaging, diffusion and adoption*. Tahap ini dilakukan agar produk dapat dimanfaatkan oleh orang lain.

c. Model ADDIE

Penelitian R&D sangat dekat dengan model pengembangan penelitian ADDIE. Istilah ADDIE merupakan singkatan dari *Analyze, Design, Develop, Implement* dan *Evaluation*. ADDIE telah banyak diterapkan dalam dunia pendidikan. Berdasarkan landasan filosofi pendidikan, penerapan ADDIE harus bersifat *student centered*, inovatif, otentik dan inspiratif. Pembuatan sebuah produk pembelajaran dengan menggunakan ADDIE merupakan sebuah kegiatan yang menggunakan perangkat yang efektif. ADDIE yang membantu menyelesaikan masalah pembelajaran yang kompleks dan juga mengembangkan produk-produk pendidikan dan pembelajaran. Berikut adalah langkah-langkah desain model ADDIE:

1) *Analyze* (Analisis)

- a) Validasi kesenjangan kinerja. Dalam validasi kesenjangan kinerja, peneliti mengamati kinerja yang terjalin antara pendidik dan peserta didik, menetapkan kinerja yang ingin dicapai dan juga mengidentifikasi permasalahan yang ada.
- b) Merumuskan tujuan instruksional. Ketika merumuskan tujuan instruksional, penelitian dapat menggunakan taksonomi Bloom dalam penetapan tujuannya.

- c) Mengidentifikasi karakteristik peserta didik. Peneliti melihat karakteristik peserta didik mulai dari kemampuan, pengalaman, motivasi dan sikap.
- d) Mengidentifikasi sumber-sumber yang dibutuhkan. Peneliti mempertimbangkan pilihan-pilihan yang ada dengan mempertimbangkan waktu, tempat dan biaya.
- e) Menyusun rencana pengelolaan program. Dalam penyusunan rencana pengelolaan program, peneliti menetapkan jadwal program mulai dari awal sampai akhir.

2) *Design* (Desain)

Tujuan yang ingin dicapai pada tahap desain adalah memverifikasi kinerja yang dicapai dan pemilihan metode te yang sesuai. Berikut adalah langkah-langkah umum yang ditempuh ketika mendesain produk pembelajaran:

- a) Menyusun daftar
- b) Menyusun tujuan kerja
- c) Menyusun strategi tes

3) *Develop* (Pengembangan)

Tahap pengembangan memiliki tujuan untuk menghasilkan dan memvalidasi produk pembelajaran. Berikut adalah fase dalam tahap pengembangan:

- a) Pilih dan kembangkan produk pembelajaran
- b) Mengembangkan angket validasi untuk ahli materi dan media
- c) Mengembangkan angket validasi untuk peserta didik

- d) Mengembangkan angket validasi untuk pendidik
- e) Melakukan revisi formatif
- f) Melakukan uji coba

Tahapan ini merupakan tahapan produksi, segala sesuatu yang telah didesain pada tahap desain diproduksi. Langkah-langkah dalam tahapan ini diantaranya adalah membuat objek belajar seperti dokumen teks, animasi, gambar, ataupun video, membuat dokumen tambahan yang mendukung. Langkah pengembangan meliputi kegiatan membuat dan memodifikasi bahan ajar. Dengan kata lain, mencakup kegiatan memilih, menentukan metode, media serta strategi pembelajaran yang sesuai untuk digunakan dalam proses pembelajaran di dalam kelas.

4) *Implement* (Implementasi)

Pada tahapan ini, produk pembelajaran sudah siap untuk digunakan dalam proses pembelajaran di kelas. Kegiatan yang dilakukan dalam tahap implementasi adalah mempersiapkan dan memperkenalkan produk pembelajaran kepada peserta didik. Tujuan utama dari langkah implementasi adalah sebagai berikut:

- a) Membimbing peserta didik untuk mencapai tujuan atau kompetensi dalam proses pembelajaran
- b) Menyelesaikan masalah atau memberikan solusi untuk mengatasi kesenjangan hasil belajar yang dihadapi peserta didik
- c) Membekali peserta didik bahwa pada akhir proses pembelajaran peserta didik perlu memiliki kompetensi pengetahuan, keterampilan dan sikap yang diperlukan.

5) *Evaluation* (Evaluasi)

Tujuan dari fase evaluasi adalah mengukur kualitas dari produk dan proses sebelum dan setelah pelaksanaan kegiatan. Prosedur utama dari evaluasi adalah:

- a) Menentukan kriteria evaluasi
- b) Memilih alat untuk evaluasi
- c) Mengadakan evaluasi itu sendiri

Pada penelitian ini digunakan prosedur ADDIE sebagai prosedur pengembangan penelitian *Research and Development*. ADDIE (Analysis, Design, Development or Production, Implementation and Evaluation) menurut Emzir (2012: 275) model ADDIE yang dirancang oleh Walter Dick and Lou Carey adalah model yang paling banyak digunakan oleh peneliti *Research and Development*.

6. Pengembangan Permainan Edukasi ACAK dengan ADDIE

a. Analisis (*Analysis*)

Tahapan ini dilakukan untuk menentukan produk yang dikembangkan. Peserta didik mengalami kesulitan dalam mempelajari materi pembelajaran Akuntansi Keuangan. Peneliti menganalisis kurikulum yang digunakan SMK YPE sawunggali. Peneliti menganalisis kompetensi yang meliputi analisis terhadap Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) yang dimuat dalam media ini. Selanjutnya analisis instruksional yang meliputi penjabaran Kompetensi Dasar (KD) yang telah dipilih pada tahap analisis kompetensi menjadi indikator pembelajaran yang memungkinkan disajikan dalam Media Pembelajaran berupa Permainan

Edukasi ACAK dengan menggunakan *Software Adobe Flash CS5*. Media Pembelajaran ini memiliki konsep bahwa belajar dapat juga menyenangkan melalui penerapan Permainan Edukasi sehingga peserta didik tertarik untuk memperhatikan proses pembelajaran.

b. Perancangan (*Design*)

Tahapan ini dilakukan dengan menempuh 4 langkah kerja. Pertama peneliti melakukan penyusunan instrumen penilaian kelayakan media pembelajaran untuk ahli materi, ahli media, praktisi pembelajaran dan peserta didik. Langkah kedua adalah perancangan produk media pembelajaran (*storyboard*), pembuatan sketsa tersebut untuk mendeskripsikan fungsi-fungsi yang digunakan. Langkah ketiga yang dilakukan adalah penyusunan materi yang terdapat di media pembelajaran. Terakhir, pengumpulan *backsound*, *background*, gambar dan tombol untuk pengembangan media pembelajaran.

c. Pengembangan (*Development*)

Terdapat tiga langkah dalam tahapan pengembangan media pembelajaran Permainan Edukasi Akuntansi Cari Kata (ACAK). Pertama, pembuatan produk media pembelajaran berbentuk Permainan Edukasi Akuntansi Cari Kata (ACAK). Langkah kedua yang dilakukan setelah pengembangan produk media selesai adalah melakukan validasi oleh ahli materi dan ahli media dilanjutkan dengan validasi oleh praktisi pembelajaran akuntansi keuangan di SMK. Setelah semua revisi dilakukan maka berlanjut pada tahap selanjutnya yakni tahap implementasi.

d. Implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi merupakan tahap produk media pembelajaran Permainan Edukasi Akuntansi Cari Kata (ACAK) diujicobakan kepada peserta didik. Terdapat tiga tahapan dalam pengujian produk media pembelajaran yakni uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan. Dilakukan revisi setelah seluruh tahapan uji coba jika diperlukan.

e. Evaluasi (*Evaluation*)

Tahapan terakhir dari prosedur pengembangan ADDIE adalah evaluasi. Tahap evaluasi ini membandingkan hasil yang didapatkan pada setiap tahapan penilaian kelayakan produk media pembelajaran berupa Permainan Edukasi Akuntansi Cari Kata (ACAK).

B. Penelitian Relevan

1. Dwi Zain Musofa (2013) dalam penelitian berjudul “*Using Thematic Word Search game to Improve the Eight Graders’ Reading Ability of SMPN 7 Malang*” temuan dari penelitian ini menunjukkan bahwa Thematic Word Search game terbukti meningkatkan penguasaan kosakata peserta didik melalui pengajaran teks deskriptif dalam kegiatan membaca. Hal ini menunjukkan bahwa penguasaan kosakata meningkat setelah peneliti menggunakan *Thematic Word Search game* sebagai Media Pembelajaran. Hasil *pre-test* yang dilakukan dalam studi awal menunjukkan bahwa hanya 19,4% peserta didik yang nilainya melewati SKBM, sedangkan pada akhir siklus 1 jumlah peserta didik yang berhasil mendapatkan nilai di atas SKBM naik menjadi 86,1% selain itu tingkat partisipasi peserta didik dalam kegiatan

di dalam kelas juga meningkat. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa kriteria keberhasilan telah tercapai. Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Dwi Zain Musofa adalah sama-sama menggunakan Media Pembelajaran Permainan Edukasi *Word Search*. ACAK merupakan permainan edukasi adaptasi *Word Search*. Perbedaannya terletak pada jenis penelitiannya, Dwi Zain Musofa menggunakan jenis penelitian tindakan kelas sedangkan peneliti menggunakan penelitian *Research and Development*, kemudian materi yang disajikan juga berbeda, Dwi Zain Musofa dalam penelitiannya menggunakan materi bahasa inggris SMP sedangkan peneliti menggunakan materi Akuntansi SMK. Selain itu yang membedakan antara penelitian Dwi Zain Musofa dengan peneliti adalah subjek, objek dan waktu penelitiannya.

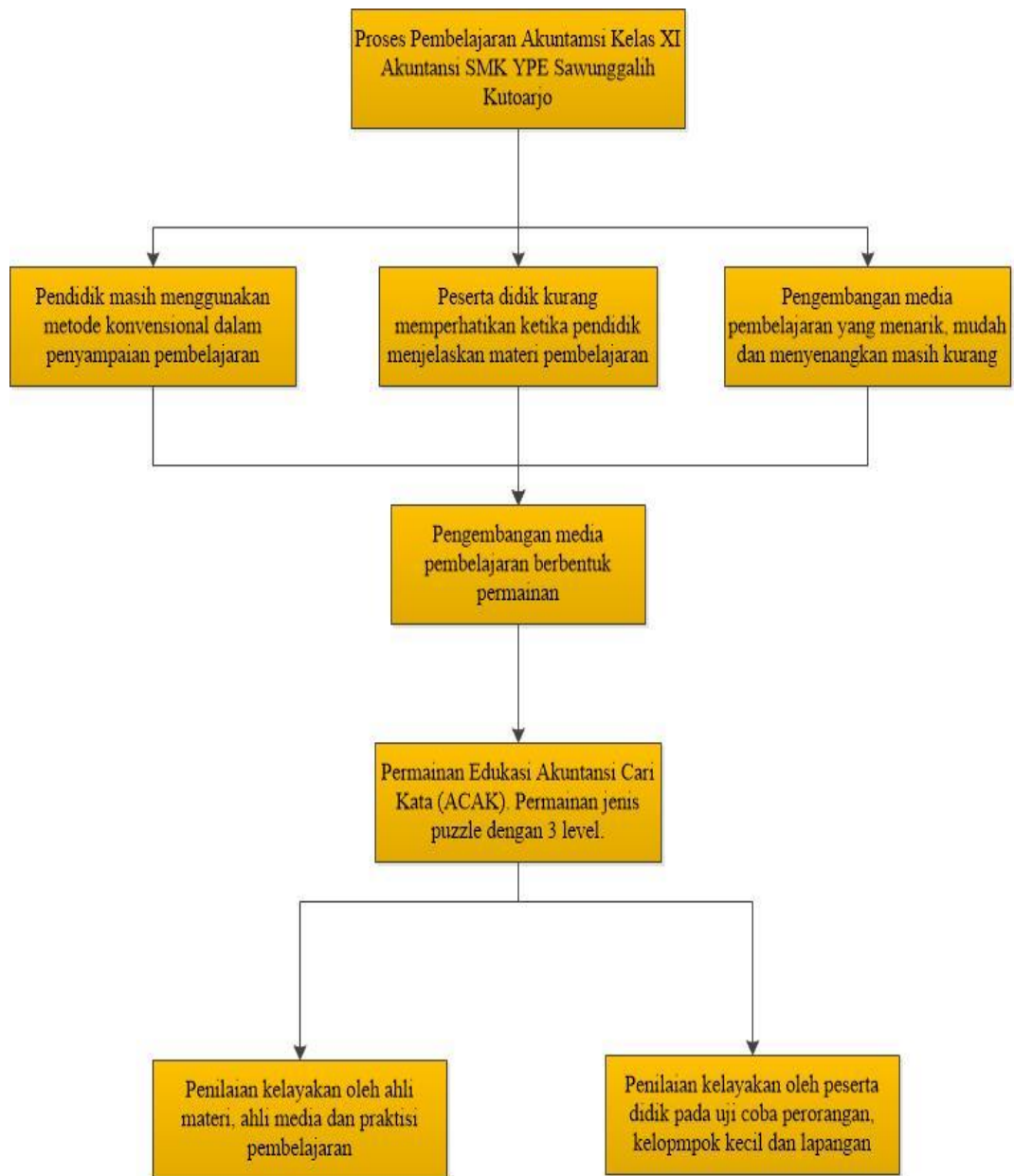
2. Moh. Faizal Alwi dan Lusia Rakhmawati (2014) dalam penelitian berjudul “*Pengembangan Media Pembelajaran Computer Based Instruction (CBI) Menggunakan Adobe Flash CS5 dan DSCH2 Pada Materi Menerapkan dan Menguji Macam-Macam Flip-Flop di SMKN 7 Surabaya*” hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Media Pembelajaran yang dikembangkan masuk dalam kategori hasil rating 80%. Kategori sangat baik juga diperoleh untuk perangkat pembelajaran dengan hasil rating 80% serta respon sangat baik dari peserta didik dengan hasil rating 80%. Hasil belajar peserta didik menunjukkan bahwa peserta didik yang menggunakan Media Pembelajaran CBI lebih tinggi dari pada yang tidak menggunakan Media Pembelajaran CBI pada materi menerapkan dan menguji macam-macam rangkaian flip-flop yang dibuktikan dengan $t_{hitung} = 3,109$ lebih besar daripada $t_{tabel} = 1,674$. Dengan demikian berarti kriteria keberhasilan telah tercapai. Persamaan

penelitian yang dilakukan oleh Moh. Faizal Alwi dan Lusia Rakhmawati adalah sama-sama menggunakan jenis penelitian *Research and Development* selain itu prosedur pengembangan yang digunakan juga sama-sama menggunakan ADDIE. Kesamaan lain yang terdapat dari penelitian ini adalah dalam hal penggunaan *software* untuk pembuatan Media Pembelajaran Permainan Edukasi ACAK yakni menggunakan Adobe Flash CS5. Perbedaan antara penelitian yang dilakukan Moh. Faizal Alwi dan Lusia Rakhmawati dengan penelitian yang dilakukan peneliti adalah terletak pada Media Pembelajaran yang dikembangkan, Moh. Faizal Alwi dan Lusia Rakhmawati mengembangkan Media Pembelajaran *Computer Based Instruction* sedangkan peneliti mengembangkan Media Pembelajaran Permainan Edukasi ACAK. Perbedaan selanjutnya terletak pada materi yang disajikan, Moh. Faizal Alwi dan Lusia Rakhmawati elektro SMK sedangkan penelitian ini menyajikan materi Akuntansi SMK. Selain itu juga berbeda dalam subjek, objek dan waktu penelitiannya.

3. Dwi Wahyuni (2013) dalam penelitian berjudul "*Efektivitas Pembelajaran Geografi dengan Menggunakan Media Word Search Puzzle (WSP) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar*" hasil penelitian menunjukkan nilai rerata pre-test 51,97 dan rerata nilai pst-test 90,47. Kenaikan nilai pre-test ke post-test menunjukkan bahwa perlakuan pembelajaran dengan menggunakan media *Word Search Puzzle (WSP)* dapat memberikan pengaruh pada peningkatan hasil belajar. Hasil analisis uji-t menunjukkan hasil t hitung 26,409 dengan taraf signifikansi hasil perhitungan 0,000. Taraf signifikansi 0,000 lebih kecil dari 0,05 maka H_a diterima dan H_o ditolak, artinya pembelajaran Geografi

dengan menggunakan media *Word Search Puzzle* (WSP) efektif dalam meningkatkan hasil belajar. Berdasarkan hasil penelitian tersebut pembelajaran dengan menggunakan media *Word Search Puzzle* (WSP) perlu dioptimalkan karena peserta didik sangat antusias dan hasil belajar yang dicapai menjadi meningkat. Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Dwi Wahyuni dengan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan Media Pembelajaran berupa Permainan Edukasi *Word Search Puzzle*. Dalam penelitian ini Dwi Wahyuni menggunakan jenis penelitian pre-eksperimental sedangkan penelitian menggunakan jenis penelitian *Research and Development*. Kemudian yang membedakan selanjutnya adalah dalam penelitian yang dilakukan Dwi Wahyuni menyajikan materi geografi sedangkan dalam penelitian ini materi yang disajikan adalah Akuntansi. Selain itu, penelitian yang dilakukan Dwi Wahyuni juga berbeda dalam hal subjek, objek dan waktu penelitiannya.

C. Kerangka Berpikir



Gambar 1. Gambar Kerangka Berpikir

D. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan landasan teoritis yang telah disebutkan di atas, maka pertanyaan penelitian yang diajukan dan diharapkan dapat diperoleh jawabannya melalui penelitian ini adalah:

1. Bagaimana mengembangkan Media Pembelajaran berupa Permainan Edukasi Akuntansi Cari Kata (ACAK) dengan menggunakan *Software Adobe Flash CS5* untuk pembelajaran Akuntansi Keuangan Kompetensi Dasar Aset Tetap?
2. Bagaimana penilaian kelayakan oleh peserta didik terhadap Media Pembelajaran berupa Permainan Edukasi Akuntansi Cari Kata (ACAK) dengan menggunakan *Software Adobe Flash CS5* untuk pembelajaran Akuntansi Keuangan mengenai Aset Tetap?
3. Bagaimana penilaian kelayakan oleh ahli materi terhadap produk Media Pembelajaran berupa Permainan Edukasi Akuntansi Cari Kata (ACAK) dengan menggunakan *Software Adobe Flash CS5* untuk pembelajaran Akuntansi Keuangan Kompetensi Dasar Aset Tetap?
4. Bagaimana penilaian kelayakan oleh ahli media terhadap produk Media Pembelajaran berupa Permainan Edukasi Akuntansi Cari Kata (ACAK) dengan menggunakan *Software Adobe Flash CS5* untuk pembelajaran Akuntansi Keuangan Kompetensi Dasar Aset Tetap?
5. Bagaimana penilaian kelayakan oleh praktisi pembelajaran Akuntansi Keuangan SMK terhadap produk Media Pembelajaran berupa Permainan Edukasi Akuntansi Cari Kata (ACAK) dengan menggunakan *Software Adobe Flash CS5* untuk pembelajaran Akuntansi Keuangan Kompetensi Dasar Aset Tetap?

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Pengembangan Media Pembelajaran berupa Permainan Edukasi Akuntansi Cari Kata (ACAK) dengan menggunakan *Software Adobe Flash CS5* menggunakan jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Menurut Sugiyono (2011: 297) “metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut”. Menurut Endang Mulyatiningsih (2011: 161) “penelitian dan pengembangan bertujuan untuk menghasilkan produk baru melalui proses pengembangan”. Produk penelitian dan pengembangan dalam bidang pendidikan dapat berupa model, media, peralatan, buku, modul, alat evaluasi dan perangkat pembelajaran seperti kurikulum dan kebijakan sekolah.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Peneliti mengambil tempat penelitian di SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo yang beralamat di Jalan Semawung Daleman, Desa Semawung Daleman, Kecamatan Kutoarjo, Kabupaten Purworejo, 54213. Penelitian ini dilaksanakan secara bertahap dalam kurun waktu bulan Januari 2015 – Mei 2015 yang meliputi tahap perencanaan, penelitian dan pelaporan.

C. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian ini mengadaptasi model pengembangan ADDIE, yaitu model pengembangan yang terdiri dari lima tahapan yang meliputi analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi

(*implementation*) dan evaluasi (*evaluation*). Model pengembangan ADDIE dikembangkan oleh Dick and Carry (1996) untuk merancang sistem pembelajaran (Endang Mulyatiningsih. 2011: 200). Peneliti memodifikasi model pengembangan sesuai dengan kebutuhan.

Prosedur pengembangan Media Pembelajaran Akuntansi berupa Permainan Edukasi Akuntansi Cari Kata (ACAK) dengan menggunakan *Software Adobe Flash CS5* terdiri dari lima tahap, yaitu:

1. Tahap Analisis (Analysis)

Pada tahap ini dilakukan untuk menentukan produk yang dikembangkan. Peserta didik mengalami kesulitan dalam mempelajari materi pembelajaran Akuntansi Keuangan. Peneliti menganalisis kurikulum yang digunakan SMK YPE Sawunggalih. Peneliti menganalisis kompetensi yang meliputi analisis terhadap Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) yang dimuat dalam media ini. Selanjutnya analisis instruksional yang meliputi penjabaran Kompetensi Dasar (KD) yang telah dipilih pada tahap analisis kompetensi menjadi indikator pembelajaran yang memungkinkan disajikan dalam Media Pembelajaran berupa Permainan Edukasi ACAK dengan menggunakan *Software Adobe Flash CS5*. Media Pembelajaran ini memiliki konsep bahwa belajar dapat juga menyenangkan melalui penerapan Permainan Edukasi sehingga peserta didik tertarik untuk memperhatikan proses pembelajaran.

2. Tahap Perancangan (Design)

a. Menyusun Instrumen Penilaian Kualitas Media Pembelajaran

Instrumen yang digunakan untuk menilai kualitas Media Pembelajaran adalah angket yang berisi penilaian terhadap Media Pembelajaran berupa Permainan

Edukasi Akuntansi Cari Kata (ACAK) dengan menggunakan *Software Adobe Flash CS5* ini. Dalam tahap ini, peneliti membuat kisi-kisi instrumen angket penilaian produk. Instrumen penilaian produk dari penelitian ini berupa angket daftar isian (*check list*) untuk ahli materi, ahli media dan praktisi pembelajaran Akuntansi Keuangan dan angket kombinasi (terbuka dan tertutup) untuk peserta didik. Instrumen penilaian produk dikonsultasikan dan divalidasi oleh dosen Pendidikan Akuntansi Universitas Negeri Yogyakarta.

b. Perancangan Produk (*Storyboard*)

Proses perancangan produk media pembelajaran Permainan Edukasi Akuntansi Cari Kata (ACAK) perlu adanya sketsa rancangan yang digunakan untuk menggambarkan pembuatan media. Sketsa tersebut dibentuk dalam sebuah *storyboard*. *Storyboard* adalah rancangan untuk mendeskripsikan fungsi-fungsi yang digunakan, *storyboard* pengembangan media ini dapat dilihat sebagai berikut.

c. Penyusunan Materi

Pada tahap ini dikemukakan dasar pemilihan mata pelajaran Akuntansi Keuangan dengan materi mengenai Aset Tetap untuk dikembangkan. Mata pelajaran Akuntansi Keuangan dipilih peneliti karena sesuai dengan kompetensi yang dimiliki peneliti. Selain itu, ketika peneliti berada di lapangan mengajar Akuntansi, banyak pendidik dan peserta didik yang menemukan kesulitan dalam proses pembelajaran dan kurangnya penggunaan Media Pembelajaran. Kemudian penyusunan teks materi, soal dan jawaban.

d. Pengumpulan *Backsound, Background, Gambar dan Tombol*

Pengumpulan *backsound, background, gambar dan tombol* merupakan langkah untuk menunjang kemenarikan Permainan Edukasi Akuntansi Cari Kata (ACAK).

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

a. Membuat Produk Media Pembelajaran Berupa Permainan Edukasi ACAK dengan menggunakan *Software Adobe Flash CS5*

Pada tahap ini produk Media Pembelajaran dibuat sesuai format yang sudah ditentukan sebelumnya.

b. Validasi Ahli Materi dan Ahli Media

Proses validasi dilakukan oleh ahli media dan ahli materi. Hasilnya berupa saran, komentar dan masukan yang dapat digunakan sebagai dasar untuk melakukan analisis dan revisi terhadap media yang dikembangkan dan sebagai dasar untuk melakukan uji coba produk pada peserta didik.

c. Validasi Praktisi Pembelajaran Akuntansi Keuangan

Proses validasi dilakukan oleh praktisi pembelajaran Akuntansi Keuangan di SMK. Hasilnya berupa saran, komentar dan masukan yang dapat digunakan sebagai dasar untuk melakukan analisis dan revisi terhadap media yang dikembangkan dan sebagai dasar untuk melakukan uji coba produk pada peserta didik.

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi ini produk akan diujicobakan kepada 3 peserta didik pada uji coba perorangan, 10 peserta didik pada uji coba kelompok kecil, dan 48 peserta didik pada uji coba lapangan dari SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo.

Pada tahap ini juga dibagikan angket untuk mengukur dan mengetahui pendapat/respon peserta didik mengenai Media Pembelajaran berupa Permainan Edukasi Akuntansi Cari Kata (ACAK) dengan menggunakan *Software Adobe Flash CS5* untuk pembelajaran Akuntansi Keuangan mengenai Aset Tetap. Bila diperlukan maka dilakukan revisi berdasarkan masukan dan saran dari peserta didik. Namun, dalam revisi ini dipertimbangkan masukan dan saran dari validator sebelumnya agar tidak bertentangan dengan perbaikan-perbaikan sebelumnya.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Pada tahap evaluasi yaitu memperbandingkan hasil yang didapatkan pada tahap uji coba. Selain memperbandingkan hasil yang diperoleh dari ahli materi, ahli media dan praktisi pembelajaran Akuntansi Keuangan, peneliti juga menganalisis data yang diperoleh dari peserta didik untuk mengetahui pendapat/respon mengenai produk yang telah dibuat. Tahap ini juga telah dihasilkan produk Media Pembelajaran berupa Permainan Edukasi Akuntansi Cari Kata (ACAK) dengan menggunakan *Software Adobe Flash CS5* untuk pembelajaran Akuntansi Keuangan Kompetensi Dasar Aset Tetap yang sudah direvisi pada tahap implementasi.

D. Subjek dan Objek Penelitian

Pada penelitian pengembangan ini subjek penelitian adalah peserta didik kelas XI Akuntansi SMK YPE Sawunggalih tahun ajaran 2014/2015, ahli materi, ahli media dan praktisi pembelajaran Akuntansi Keuangan SMK dan objek penelitian adalah pengembangan media pembelajaran berbentuk Permainan Edukasi Akuntansi Cari Kata (ACAK).

E. Teknik Pengumpulan Data

1. Jenis Data

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini mencakup data kualitatif dan kuantitatif, yaitu:

- a. Data kualitatif merupakan data tentang proses pengembangan Media Pembelajaran berupa kritik dan saran dari ahli materi, ahli media, praktisi pembelajaran Akuntansi Keuangan dan peserta didik.
- b. Data kuantitatif merupakan data pokok dalam penelitian yang berupa data penilaian kelayakan tentang Media Pembelajaran dari data pendapat/respon peserta didik, ahli materi, ahli media dan praktisi pembelajaran Akuntansi Keuangan mengenai produk yang telah dikembangkan.

2. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah angket. Angket menurut Sugiyono (2011: 142) adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Angket digunakan untuk mengukur kualitas Media Pembelajaran yang dikembangkan. Instrumen angket pada penelitian *Research and Development* ini digunakan untuk memperoleh data dari peserta didik, ahli media, ahli materi dan praktisi pembelajaran Akuntansi Keuangan sebagai bahan mengevaluasi media pembelajaran yang dikembangkan. Angket digunakan untuk mengetahui kualitas dari Permainan Edukasi Akuntansi Cari Kata (ACAK) sebagai media pembelajaran dilihat dari berbagai aspek yaitu aspek relevansi materi, susunan materi, evaluasi, bahasa, *software*, dan *visual display*.

Instrumen kelayakan Media Pembelajaran berupa Permainan Edukasi Akuntansi Cari Kata (ACAK) dengan menggunakan *Software Adobe Flash CS5* untuk pembelajaran Akuntansi Keuangan mengenai Aset Tetap menggunakan skala Likert dengan 5 alternatif jawaban (Sugiyono, 2011: 93): sangat baik, baik, cukup, kurang dan sangat kurang. Agar diperoleh data kuantitatif, maka setiap alternatif jawaban diberi skor yakni sangat baik = 5, baik = 4, cukup = 3, kurang = 2 dan sangat kurang = 1.

Angket digunakan untuk memperbaiki produk Permainan Edukasi Akuntansi Cari Kata (ACAK) sehingga lebih baik dari sebelumnya. Kisi-kisi untuk angket peserta didik, ahli materi, ahli media dan praktisi pembelajaran Akuntansi SMK yang digunakan dalam penelitian ini dijelaskan pada Lampiran 1.

3. Uji Coba Produk

Uji coba produk dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan serta mengetahui pendapat peserta didik terhadap media yang dikembangkan dari aspek motivasi. Uji coba produk dilakukan dengan tahapan sebagai berikut:

a. Validasi

Sebelum diujicobakan pada peserta didik, produk yang telah dikembangkan terlebih dahulu divalidasi oleh ahli materi, ahli media dan praktisi pembelajaran Akuntansi Keuangan SMK. Pada tahap validasi, ahli materi dan praktisi pembelajaran Akuntansi Keuangan SMK memberikan penilaian, komentar dan saran terhadap produk dari aspek pembelajaran. Ahli media memberikan penilaian, komentar dan saran terhadap produk dari aspek rekayasa media dan aspek komunikasi visual.

b. Uji Coba Perorangan (*One to One Trying Out*)

Tujuan uji coba perorangan adalah untuk memperoleh bukti-bukti empiris tentang kelayakan produk awal secara terbatas. Dalam uji coba perorangan, penekannannya lebih pada faktor proses daripada hasil belajar. Semua data yang diperoleh pada tahap ini terdiri dari penilaian, komentar, hasil pengamatan dan saran dari peserta didik yang selanjutnya disusun dan dianalisis untuk merevisi produk.

c. Uji Coba Kelompok Kecil (*Small Group Tryout*)

Setelah dilakukan analisis dan revisi berdasarkan penilaian peserta didik pada uji coba perorangan kemudian dilakukan uji coba kelompok kecil. Uji coba kelompok kecil dimaksudkan untuk mengidentifikasi permasalahan awal yang terjadi ketika Media Pembelajaran digunakan. Melalui uji coba ini diharapkan saat uji coba lapangan tidak ditemukan permasalahan yang mendasar yang dapat mengganggu proses pembelajaran jika produk digunakan.

d. Uji Coba Lapangan

Tujuan uji coba lapangan adalah untuk menentukan apakah produk yang dihasilkan sudah memiliki kelayakan, baik dilihat dari aspek pembelajaran, rekayasa media maupun komunikasi visual sehingga dihasilkan produk akhir yang layak digunakan dalam pembelajaran Akuntansi Keuangan

F. Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh dari ahli materi, ahli media, praktisi pembelajaran Akuntansi Keuangan SMK dan uji coba lapangan berdasarkan lembar angket dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif. Teknik analisis deskriptif

dilakukan dengan menggunakan statistik deskriptif. Untuk menganalisis data tentang kelayakan Media Pembelajaran berupa Permainan Edukasi Akuntansi Cari Kata (ACAK) dengan menggunakan *Software Adobe Flash CS5* untuk kompetensi dasar Aset Tetap dilakukan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Proses Pengembangan Produk



Gambar 2. Prosedur Pengembangan Permainan Edukasi ACAK

2. Teknik Penilaian Kelayakan

a. Data Proses Pengembangan Produk

Data proses pengembangan produk merupakan data deskriptif. Data tersebut diperoleh dari ahli materi, ahli media, praktisi pembelajaran Akuntansi Keuangan SMK dan peserta didik berupa koreksi dan masukan. Koreksi dan masukan tersebut digunakan sebagai acuan revisi produk.

b. Data Penilaian Kelayakan Produk Oleh Ahli dan Peserta Didik

Data penilaian kualitas produk diperoleh dari hasil isian angket oleh ahli media, ahli materi, praktisi pembelajaran Akuntansi Keuangan dan peserta didik. Data selanjutnya dianalisis dengan mengikuti langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Mengubah penilaian kualitatif menjadi kuantitatif dengan ketentuan yang dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Ketentuan Pemberian Skor

Kategori	Skor
Sangat Baik	4.1-5.0
Baik	3.1-4.0
Cukup	2.1-3.0
Kurang	1.1-2.0
Sangat Kurang	1.0

Sumber: Sugiyono (2011: 93) dengan modifikasi

- a. Menghitung nilai rerata skor tiap indikator dengan rumus:

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N} \quad \text{Keterangan: } \bar{X} = \text{skor rata-rata, } \sum X = \text{jumlah}$$

skor, N = jumlah subjek uji coba

- b. Menjumlahkan rerata skor tiap aspek
- c. Menginterpretasikan secara kualitatif jumlah rerata skor tiap aspek dengan menggunakan rumus konversi skor skala 5 berikut:

Tabel 2. Rumus Konversi Jumlah Rerata Skor pada Skala Lima

Skor	Rumus	Nilai	Klasifikasi
5	$\bar{X} > \bar{X}_i + 1,8 SBi$	A	Sangat Baik
4	$\bar{X}_i + 0,6 SBi < \bar{X} \leq \bar{X}_i + 1,8 SBi$	B	Baik
3	$\bar{X}_i - 0,6 SBi < \bar{X} \leq \bar{X}_i + 0,6 SBi$	C	Cukup
2	$\bar{X}_i - 1,8 SBi < \bar{X} \leq \bar{X}_i - 0,6 SBi$	D	Kurang
1	$\bar{X} \leq \bar{X}_i - 1,8 SBi$	E	Sangat Kurang

Keterangan:

Skor Maksimal = 5

Skor Minimal = 1

Skor Maksimal Ideal = jumlah indikator x skor tertinggi

Skor Minimal Ideal = jumlah indikator x skor rendah

\bar{X} = skor yang diperoleh

\bar{X}_i = $\frac{1}{2}$ (skor maks ideal+skor min ideal)

SBi (simpangan baku ideal) = $\frac{1}{6}$ (skor maks ideal-skor min ideal)

Sumber: Eko Putro Widyoko (2011: 245)

- d. Data yang terkumpul dianalisis dengan analisis deskriptif kuantitatif yang disajikan dalam distribusi skor dan persentase terhadap kategori dengan skala penilaian yang telah ditentukan

Persentase Kelayakan Tiap Aspek (%)

$$= \frac{\sum \text{rerata skor yang diperoleh}}{\sum \text{rerata skor ideal}} \times 100\%$$

Tabel 3. Penilaian Kelayakan

Persentase Penilaian	Interpretasi
81%-100%	Sangat Layak
61%-80%	Layak
41%-60%	Cukup
21%-40%	Kurang Layak
0%-20%	Tidak Layak

Sumber: Suharsimi Arikunto (2010: 44)

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Penelitian

1. Deskripsi Lokasi Penelitian

Penelitian dilakukan di SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo yang beralamat di Jalan Semawung Daleman, Kutoarjo, Purworejo, Jawa Tengah.

2. Deskripsi Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian dan pengembangan ini adalah peserta didik kelas XI AK SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo, satu Ahli Materi, satu Ahli Media dan satu praktisi pembelajaran Akuntansi Keuangan SMK.

Tabel 4. Daftar Subjek Penelitian Pengembangan

No.	Keterangan	Nama
1	Ahli Materi	Adeng Pustikaningsih, M.Si.
2	Ahli Media	Totok Sukardiyono, M.T.
3	Praktisi Pembelajaran Akuntansi	Agustina Pancawati, S.E.
4	Siswa Akuntansi	a. 3 siswa kelas XI Akuntansi 2 SMK YPE Sawunggalih sebagai uji coba perorangan b. 10 siswa kelas XI Akuntansi 2 SMK YPE Sawunggalih sebagai uji coba kelompok kecil c. 48 siswa kelas XI Akuntansi 4 SMK YPE Sawunggalih sebagai uji coba lapangan (daftar nama ada di Lampiran 6,7 dan 8)

3. Deskripsi Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian dilakukan pada hari Sabtu, 09 Mei 2015 bertempat di Laboratorium Komputer Akuntansi SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo. Prosedur penelitian pengembangan terdiri atas beberapa tahapan yang dijelaskan dalam Tabel 5 berikut ini.

Tabel 5. Jadwal Pelaksanaan Penelitian Pengembangan

No.	Prosedur Pengembangan	Nama Kegiatan	Waktu Pelaksanaan
1	<i>Analysis</i>	a. Analisis kurikulum b. Analisis kebutuhan c. Analisis mata pelajaran d. Perumusan tujuan	Januari 2015
2	<i>Design</i>	a. Pembuatan kisi-kisi instrument penilaian b. Perancangan produk (<i>storyboard</i>) c. Penyusunan materi, soal dan jawaban d. Pengumpulan <i>backsound</i> , <i>background</i> , gambar dan tombol	Januari – Februari 2015
3	<i>Development</i>	a. Pembuatan aplikasi permainan ACAK b. Validasi I c. Revisi I d. Validasi II e. Revisi II	Maret – April 2015
4	<i>Implementation</i>	a. Uji coba perorangan b. Uji coba kelompok kecil c. Uji coba lapangan	Mei 2015
5	<i>Evaluation</i>	a. Perbandingan tahap uji coba b. Kelayakan produk media c. Produk akhir media	Mei 2015

B. Hasil Penelitian

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Pada tahap analisis, peneliti melakukan observasi terhadap proses pembelajaran yang dilakukan di kelas XI Akuntansi SMK YPE Sawunggalih untuk pembelajaran mata pelajaran Akuntansi Keuangan. Observasi awal dilakukan pada bulan September 2014 dan observasi lanjutan pada tanggal 24 Januari 2015 di kelas XI Akuntansi 4 SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo. Jumlah peserta didik yang mengikuti pembelajaran di observasi awal dan observasi lanjutan sebanyak 48 peserta didik. Proses pembelajaran dilakukan seperti biasa yakni diawali dengan mengucapkan salam, berdoa dan pembelajaran inti.

Ketika proses pembelajaran berlangsung, guru mengulas sedikit materi pelajaran yang disampaikan di pertemuan sebelumnya, kemudian suasana sedikit gaduh ketika guru mulai bertanya kepada peserta didik mengenai materi pelajaran pada pertemuan sebelumnya yang dijadikan PR (Pekerjaan Rumah). Guru selalu memberikan PR (Pekerjaan Rumah) kepada peserta didik, hal ini diharapkan dapat memperdalam pemahaman peserta didik terhadap suatu materi pelajaran. Pada kenyataannya hal inilah yang membuat peserta didik gaduh dan tidak fokus pada proses pembelajaran selanjutnya karena peserta didik cenderung mengerjakan PR (Pekerjaan Rumah) ketika guru menjelaskan materi baru pada pertemuan hari itu. Terlihat 2 peserta didik yang duduk di belakang sedang menyalin pekerjaan temannya yang lain, 8,3% dari 48 peserta didik yang duduk di dekat jendela

lebih fokus pada kegiatan di luar kelas. Catatan mengenai materi pelajaran lengkap dimiliki oleh keseluruhan peserta didik namun hanya 22 peserta didik atau 45,83% yang seutuhnya mengerti mengenai materi pelajaran yang disampaikan.

Proses pembelajaran Akuntansi Keuangan yang dalam seminggu berjumlah 6 jam pelajaran ini biasa disampaikan oleh guru dengan metode ceramah. Media pembelajaran di kelas berupa proyektor dan papan tulis jarang sekali digunakan. Penyampaian materi Akuntansi Keuangan, guru mendikte materi dan berkeliling melihat pekerjaan peserta didik satu per satu. SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo mendapatkan bantuan buku pelajaran untuk produktif dan yang lainnya dari pemerintah namun peserta didik tidak diberikan padahal jumlah buku-buku tersebut memenuhi. Hal ini membuat peserta didik kurang berkembang saat pembelajaran mandiri di rumah.

Peneliti juga melakukan wawancara kepada peserta didik XI Akuntansi 4 SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo setelah proses pembelajaran selesai, dan didapati bahwa:

- a. Sumber belajar yang dimiliki peserta didik kurang dan monoton membuat peserta didik malas belajar dan mengerjakan soal terkait Akuntansi Keuangan.
- b. Ketika guru mendikte materi pelajaran terlalu cepat atau kurang jelas, peserta didik berhenti mencatat dan melakukan hal lain yang tidak berhubungan dengan proses pembelajaran.

- c. Proses pembelajaran yang dilakukan untuk Akuntansi Keuangan membosankan karena kurangnya media pembelajaran yang digunakan oleh guru. Peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang baru, tidak membosankan, menarik dan dapat dilakukan tidak hanya di dalam kelas.

Dari tahapan analisis yang dilakukan peneliti, dapat disimpulkan bahwa:

- a. Analisis Kurikulum

Kurikulum 2013 masih digunakan SMK YPE Sawunggalih setelah adanya penghentian dari pemerintah. Menyesuaikan materi pembelajaran yang dijadikan Permainan Edukasi ACAK yang mengarahkan peserta didik pada proses pembelajaran yang menyenangkan.

- b. Analisis Kebutuhan Peserta Didik

Dari observasi awal yang dilakukan ketika masa KKN PPL (Kuliah Kerja Nyata Praktik Pengalaman Lapangan) dan observasi lanjutan yang dilakukan di bulan Januari, peneliti mengetahui bahwa proses pembelajaran yang dilakukan di kelas membosankan padahal sarana dan prasarana pendukung proses pembelajaran yang dimiliki sekolah sudah memadai mulai dari papan tulis, proyektor di setiap kelas bahkan laboratorium komputer. Sarana dan prasarana yang ada tersebut digunakan untuk materi yang berhubungan dengan komputer seperti KKPI (Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi) dan Akuntansi Komputer baik MYOB (*Mind Your Own Business*) ataupun

Spreadsheet. Apabila komputer yang ada tersebut didayagunakan sebagai media pembelajaran kompetensi yang lain, maka sarana dan prasarana tersebut memiliki nilai tambah dalam kegunaannya. Selain itu, rerata peserta didik menyukai permainan. Potensi yang dimiliki memang cukup baik namun media pembelajaran yang digunakan masih belum bervariasi. Dalam proses pembelajaran, guru masih menggunakan metode ceramah dan belum menggunakan media pembelajaran berbasis IT. Berdasarkan analisis ini, peneliti mengembangkan media pembelajaran berbentuk Permainan Edukasi ACAK dengan menggunakan *Software Adobe Flash CS5* yang dapat dioperasikan di komputer untuk diterapkan pada proses pembelajaran Akuntansi Keuangan.

c. Analisis Materi Pelajaran Akuntansi

Akuntansi Keuangan diberikan kepada kelas XI. Akuntansi Keuangan merupakan mata pelajaran produktif untuk setiap kelas pada jurusan Akuntansi. Sebagai salah satu mata pelajaran yang berbobot Akuntansi Keuangan memiliki materi yang cukup kompleks, salah satunya adalah Aset Tetap. Aset Tetap memiliki beberapa sub materi yang membutuhkan penjelasan serta latihan soal.

d. Merumuskan Tujuan

Permainan Edukasi ACAK yang dibuat peneliti sebagai alternatif media pembelajaran diharapkan mampu memenuhi kebutuhan peserta didik SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo. Permainan Edukasi ACAK

dapat meningkatkan pemahaman peserta didik mengenai Aset Tetap dan mempermudah peserta didik dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan analisis kebutuhan dan analisis materi pelajaran, guru membutuhkan media pembelajaran yang baru dan menarik untuk dijadikan media pembelajaran alternatif. Guru hanya menggunakan metode ceramah dalam proses pembelajaran tanpa mengoptimalkan media pembelajaran yang disediakan sekolah seperti proyektor, komputer, bahkan papan tulis.

Media pembelajaran yang dikembangkan berupa Permainan Edukasi ACAK dengan Menggunakan *Software Adobe Flash CS5*. Berdasarkan analisis terhadap kurikulum yang digunakan memberikan informasi bahwa materi yang dapat dikembangkan sesuai dengan silabus pada Lampiran 1 adalah:

Tabel 6. Silabus Akuntasni Keuangan Kompetensi Dasar Aset Tetap

KOMPETENSI INTI	KOMPETENSI DASAR
1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya	<p>1.1. Mensyukuri karunia Tuhan Yang Maha Esa, atas pemberian amanah untuk mengelola administrasi aset tetap.</p> <p>1.2. Mengamalkan ajaran agama dalam memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi untuk menghasilkan informasi keuangan yang mudah dipahami, relevan, andal dan dapat diperbandingkan</p>
2. Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai	<p>2.1. Memiliki motivasi internal dan menunjukkan rasa ingin tahu dalam menemukan dan memahami pengetahuan dasar tentang aset tetap.</p> <p>2.2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun,</p>

KOMPETENSI INTI	KOMPETENSI DASAR
<p>permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.</p>	<p>2.2.responsif dan pro-aktif dalam berinteraksi secara efektif dalam lingkungan sosial sesuai dengan prinsip akuntansi aset tetap.</p> <p>2.3.Menghargai kerja individu dan kelompok dalam pembelajaran akuntansi aset tetap</p>
<p>3. Memahami, menerapkan dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual dan rasa prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah.</p>	<p>3.2. Menjelaskan pengertian, unsur-unsur dan pencatatan perolehan aset tetap.</p> <p>3.3. Menjelaskan metode penyusutan dalam penggunaan aset tetap dan pencatatan penyusutannya.</p> <p>3.4. Menjelaskan pencatatan pengeluaran untuk pemeliharaan atau pengembangan aset tetap.</p> <p>3.5. Menjelaskan pencatatan penghentian aset tetap.</p> <p>3.6. Menjelaskan karakteristik, harga perolehan dan metode pencatatan biaya deplesi aset tetap berupa sumber daya alam.</p> <p>3.7. Menjelaskan pengertian, karakteristik, jenis-jenis dan perolehan serta metode pencatatan amortisasi dari aset tetap tidak berwujud.</p>
<p>4. Mengolah, menalar dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri dan mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.</p>	<p>4.2. Menentukan dan mencatat harga perolehan aset tetap.</p> <p>4.3. Menghitung dan mencatat biaya penyusutan aset tetap untuk berbagai metode penyusutan.</p> <p>4.4.Mencatat biaya pengeluaran untuk tujuan pemeliharaan dan tujuan pengembangan aset tetap.</p> <p>4.5. Menghitung dan mencatat penghentian aset tetap dengan berbagai cara.</p> <p>4.6. Mencatat transaksi terkait dengan perolehan dan</p>

KOMPETENSI INTI	KOMPETENSI DASAR
	pembebanan biaya deplesi untuk aset tetap berupa sumber daya alam.
5. Mengolah, menalar dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri dan mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.	5.2. Menentukan dan mencatat harga perolehan aset tetap. 5.3. Menghitung dan mencatat biaya penyusutan aset tetap untuk berbagai metode penyusutan. 5.4. Mencatat biaya pengeluaran untuk tujuan pemeliharaan dan tujuan pengembangan aset tetap. 5.5. Menghitung dan mencatat penghentian aset tetap dengan berbagai cara. 5.6. Mencatat transaksi terkait dengan perolehan dan pembebanan biaya deplesi untuk aset tetap berupa sumber daya alam. 5.7. Mencatat transaksi terkait dengan perolehan dan pembebanan biaya amortisasi untuk aset tetap tidak berwujud

Sumber: Lampiran 1

2. Tahap Perancangan (*Design*)

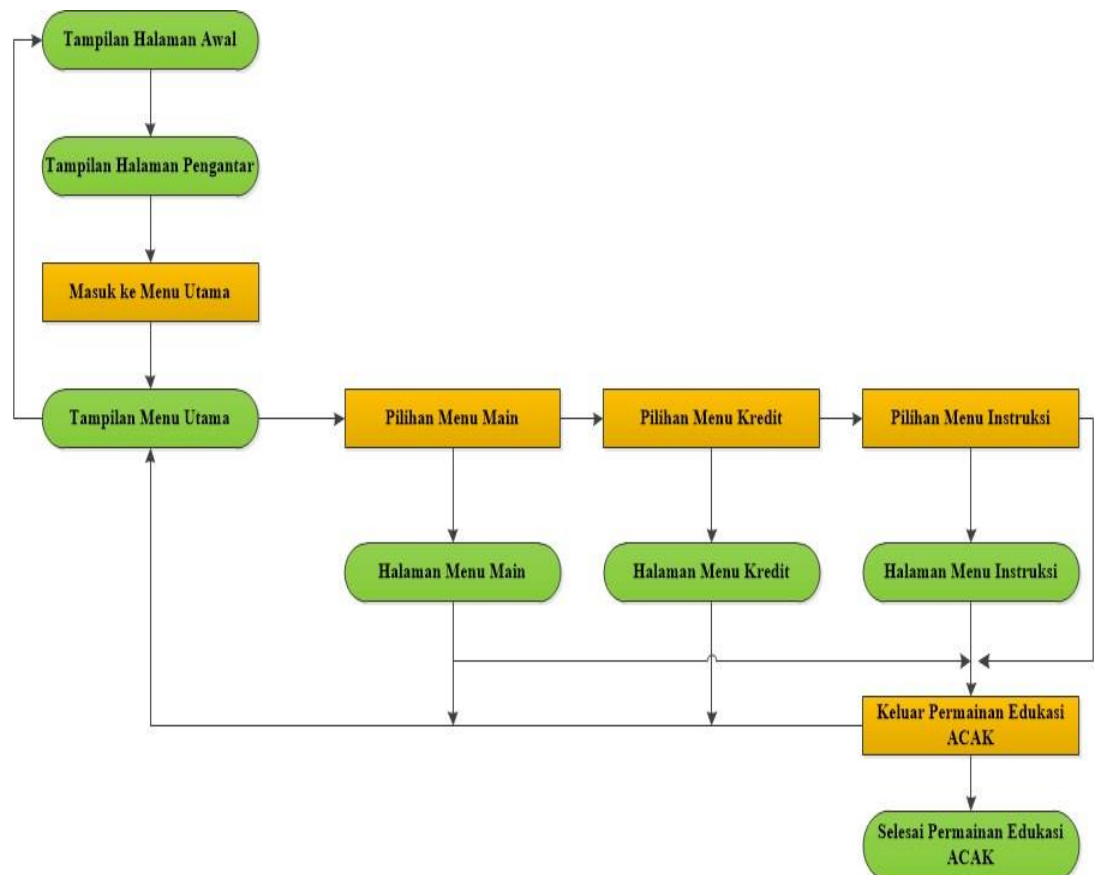
Pada proses perancangan (*design*) Permainan Edukasi ACAK, dalam hal ini adalah desain tampilan perlu adanya sketsa desain yang digunakan untuk menggambarkan pembuatan media. Sketsa tersebut dituangkan dalam sebuah *storyboard*. *Storyboard* adalah rancangan untuk mendeskripsikan fungsi-fungsi yang digunakan, *storyboard* pengembangan media ini dapat dilihat sebagai berikut, dan untuk lebih lengkapnya terdapat dalam Lampiran 5.

a. Pembuatan Instrumen Penilaian Permainan ACAK

Instrumen penilaian Permainan ACAK berupa angket kelayakan produk. Angket kelayakan produk ini menghasilkan data yang bersumber dari ahli materi, ahli media, praktisi pembelajaran Akuntansi Keuangan dan peserta didik. Instrumen penilaian Permainan ACAK diambil dari Instrumen penilaian *Game Edukatif* milik Asriyatun. Angket untuk kelayakan ini tidak divalidasi namun langsung diujicobakan.

b. Perancangan Produk Permainan Edukasi ACAK

Berikut adalah *flowchart* dari Permainan Edukasi ACAK



Gambar 3. Rancangan *Flowchart* Permainan Edukasi ACAK

Berdasarkan *flowchart* di atas dapat dijabarkan menjadi beberapa *mind mapping* sebagai berikut:

1) Halaman Awal

Pada halaman ini layar menampilkan animasi Permainan Edukasi ACAK yang mengangkat tema mengenai materi pelajaran aset tetap. Halaman ini menjadi impresi awal yang mengajak peserta didik bergembira dengan tampilan yang penuh warna dan animasi peralatan sekolah yang merupakan cerminan dari aset tetap. Animasi tersebut dibuat dengan tangan yang bergerak seolah-olah sedang menyapa peserta didik.



Gambar 4. Gambar Rancangan Halaman Awal

2) Halaman Pengantar

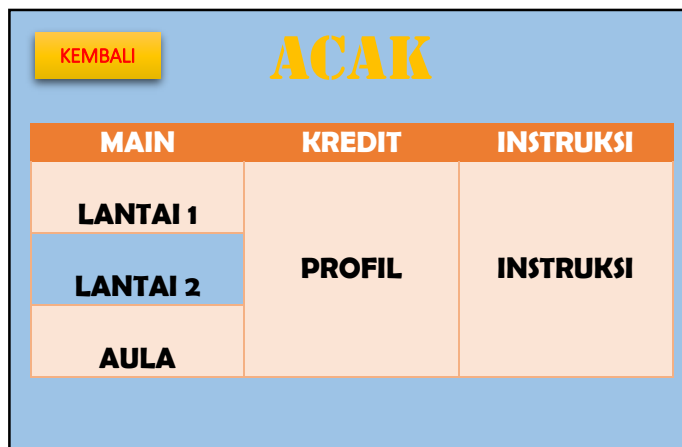
Halaman pengantar adalah halaman setelah halaman awal yang langsung terbuka setelah halaman awal muncul. Halaman ini berisi nama Permainan Edukasi ACAK yang di bawahnya akan ada menu Mari Main. Apabila melanjutkan ke halaman berikutnya, maka perlu mengklik menu Mari Main.



Gambar 5. Gambar Rancangan Halaman Pengantar

3) Halaman Menu Utama

Halaman menu utama adalah halaman yang tampil setelah mengklik Mari Main di halaman penghantar. Halaman ini memuat menu Main, menu Kredit dan menu Instruksi. Menu Main berisi level-level dalam permainan ACAK yaitu Lantai 1, Lantai 2 dan Aula. Menu Kredit berisi tentang profil penulis, dosen pembimbing, ahli media, ahli materi dan pengembang media. Pada menu Instruksi berisi mengenai cara bermain permainan ACAK.



Gambar 6. Gambar Rancangan Halaman Menu Utama

4) Halaman Menu Main

Pada halaman menu Main disediakan pilihan level dalam permainan ACAK. Level dalam permainan ACAK ditampilkan dalam bentuk Lantai 1 untuk level 1, Lantai 2 untuk level 2 dan Aula untuk level main tertinggi. Berikut adalah sub level yang terdapat pada Lantai 1, Lantai 2 dan Aula:

KEMBALI	ACAK	LANTAI 1
	GERBANG	★★★★
	TAMAN	★★★★
	LAPANGAN	★★★★
	KANTIN	★★★★

Gambar 7. Gambar Rancangan Menu Main, Lantai 1.

KEMBALI	ACAK	LANTAI 2
	RUANG GURU	★★★★
	UKS	★★★★
	KOPERASI	★★★★
	RUANG TU	★★★★

Gambar 8. Gambar Rancangan Menu Main, Lantai 2.



Gambar 9. Gambar Rancangan Menu Main, Aula.

5) Halaman Lantai 1

Halaman Lantai 1 merupakan level awal dari permainan ACAK. Level awal permainan ini menyediakan kata-kata mengenai aset tetap yang disusun secara acak. Disediakan tujuh kata yang berhubungan dengan aset tetap di setiap sub levelnya, jadi ada 28 kata yang berhubungan dengan aset tetap di Lantai 1. Cara bermain di Lantai 1 adalah peserta didik mencari kata yang berhubungan dengan aset tetap yang telah disediakan di *board* permainan ACAK, setelah satu kata telah ditemukan maka halaman soal pilihan ganda muncul dan harus dijawab, kemudian peserta didik dapat melihat pembahasan dari soal tersebut berikut jawaban yang benarnya. Lantai 1 berisi soal tipe C1 (pengetahuan), C2 (pemahaman), C3 (Analisis) dan C4 (Sintesis) dari taksonomi Bloom.

II

ACAK

03:05

01:04

Cari Kata
0/7

I	W	U	J	U	D	J	M	U	D	B	V
R	O	B	N	L	N	E	U	Q	J	T	R
E	A	K	K	M	O	D	A	L	H	B	G
P	D	J	R	W	R	Q	J	S	B	Q	F
L	B	K	V	L	Q	I	C	R	E	Q	I
A	D	D	I	T	I	O	N	V	Y	T	A
C	W	H	P	Z	Y	A	U	K	J	U	I
E	A	A	G	C	D	I	A	N	R	L	L
M	S	O	Z	M	E	H	P	I	C	I	T
E	V	F	R	A	N	C	H	I	S	E	I
N	A	E	T	B	H	Y	Q	N	J	N	M
T	M	P	E	N	D	A	P	A	T	A	N

FRANCHISE

PENDAPATAN

ADDITION

ASET

WUJUD

REPLACEMENT

MODAL

II

ACAK

03:04

02:59

Cari Kata
0/7

O	T	R	A	D	E	M	A	R	K	S	Z
F	Z	Z	Y	Y	F	S	D	O	M	U	S
W	I	S	A	L	U	M	U	K	A	G	D
B	K	V	U	W	Y	V	K	D	I	Z	H
B	E	H	S	V	I	Z	X	O	N	R	U
J	Q	Z	T	M	M	Z	N	R	T	U	Y
R	L	B	E	T	T	E	R	M	E	N	T
X	E	A	S	G	F	Z	E	K	N	M	Z
P	K	P	S	I	Q	V	B	D	A	Q	A
K	E	F	A	A	N	C	H	I	N	E	S
T	A	N	G	I	B	L	E	R	C	R	H
E	V	X	L	I	R	L	D	P	E	O	T

TRADEMARKS

AKUMULASI

MAINTENANCE

TANGIBLE

BETTERMENT

REPAIR

ASSETS

Gambar 10 & 11. *Board* Lantai 1, Gerbang dan Taman

II

ACAK

04:16

05:06

Cari Kata
0/7

J	V	Z	M	L	U	N	X	T	Z	T	X
G	S	R	L	I	U	A	B	I	O	S	W
S	O	P	E	R	U	S	A	H	A	A	N
Q	Q	O	U	Z	Q	R	P	R	M	M	V
Z	Q	N	D	O	K	U	A	B	O	G	X
T	E	Z	Q	W	L	G	T	M	R	F	U
M	Z	M	N	L	I	E	E	Z	T	Q	H
T	G	H	H	O	T	L	N	D	I	J	W
E	E	R	H	T	A	R	L	E	S	T	I
T	S	E	L	Z	J	V	T	S	A	Q	T
A	D	E	P	R	E	S	I	A	S	I	P
P	V	K	H	N	C	B	Y	O	I	P	U

PERUSAHAAN DEPRESIASI TETAP GOODWILL

AMORTISASI MENURUN PATEN

II

ACAK

05:34

03:14

Cari Kata
0/7

A	Y	K	I	B	O	F	T	E	G	R	G
E	P	E	N	Y	U	S	U	T	A	N	M
P	O	M	T	X	Q	C	E	Z	A	R	C
S	F	I	A	A	B	X	Q	G	Z	B	O
V	O	M	N	N	D	Z	A	Z	C	P	P
R	D	K	G	F	U	D	Z	V	A	S	Y
E	G	H	I	J	K	F	L	G	Y	K	R
S	A	F	B	O	L	N	A	L	C	B	I
I	M	N	L	B	L	X	T	K	Q	P	G
D	U	E	E	B	D	Y	B	R	T	A	H
U	R	O	P	N	V	H	E	X	C	U	T
F	L	U	R	U	S	S	I	Z	C	W	R

PENYUSUTAN LURUS INTANGIBLE RESIDU

MANUFAKTUR COPYRIGHT DAGANG

Gambar 12 & 13. Board Lantai 1, Lapangan dan Kantin

6) Halaman Lantai 2

Pada halaman Lantai 2 masih sama seperti halaman Lantai 1. Terdapat *board* yang berisi kata-kata yang berhubungan dengan aset tetap. Jika di Lantai 1, per sub-levelnya disediakan 7 kata yang berhubungan dengan aset tetap, maka di Lantai 2 hanya disediakan 4 kata yang berhubungan dengan aset tetap. Hal ini dikarenakan pada Lantai 2 berisi soal C5 dan C6 dari taksonomi Bloom. Dalam taksonomi Bloom C5 dan C6 adalah tingkatan soal yang sulit sehingga membutuhkan konsentrasi yang cukup tinggi

Cara bermain pada Lantai 2 masih sama seperti pada Lantai 1. Peserta didik mencari kata yang sudah disediakan di *board*, kemudian setelah satu kata ditemukan akan muncul halaman yang memuat soal yang harus dikerjakan. Soal pada Lantai 2 berbentuk pilihan ganda. Setelah selesai menjawab, peserta didik dapat mengulas soal dan jawaban dari soal tersebut. Berikut adalah *board* yang berada di Lantai 2:

II

ACAK

04:36

03:14

Cari Kata
0/7

M	P	R	G	I	X	P	V	S	O	K	I
Q	E	G	G	L	T	D	F	U	F	J	N
V	S	S	B	H	D	W	G	R	G	C	T
J	B	V	I	V	K	V	Q	N	F	C	A
G	S	C	U	N	D	S	S	T	Z	T	N
S	Y	Y	S	P	O	L	I	G	V	L	G
E	Q	B	I	S	J	D	P	Q	S	L	I
D	O	P	E	F	E	T	I	Y	S	O	B
K	U	V	N	R	X	Z	I	F	H	Q	L
R	G	E	K	J	D	D	F	C	Y	C	E
I	Q	L	U	M	F	M	I	N	E	A	P
M	A	N	U	F	A	K	T	U	R	L	M

MESIN KREDIT INTANGIBLE
MANUFAKTUR

II

ACAK

04:53

03:12

Cari Kata
0/7

J	E	G	F	X	W	P	T	R	R	K	F
E	Y	D	E	Q	X	M	P	M	S	S	I
Y	P	E	N	Y	U	S	U	T	A	N	F
E	V	V	N	W	T	W	N	B	F	X	C
Q	V	V	C	L	X	D	V	T	Y	O	W
J	E	N	S	Q	Y	J	L	Y	P	M	S
H	E	R	E	S	I	D	U	Y	O	P	W
C	Y	L	K	F	E	J	R	J	Y	W	J
E	M	E	V	W	F	I	U	B	K	Q	Z
R	P	M	K	T	G	N	S	M	H	A	A
B	S	P	H	H	C	F	N	P	F	X	Y
N	E	I	T	K	Q	C	U	Z	U	Y	O

COPYRIGHT LURUS RESIDU
PENYUSUTAN

Gambar 14 & 15. Board Lantai 2, Ruang Guru dan UKS


ACAK
04:35
02:56
Cari Kata
0/7

Z	G	F	Z	V	A	N	V	Z	D	R	D
G	F	M	G	K	A	A	A	W	R	W	A
L	T	R	U	O	Q	A	H	Y	T	Y	G
V	E	H	K	D	O	B	Y	Z	K	T	A
O	T	U	V	Y	O	D	A	R	A	P	N
D	A	T	B	Q	O	S	W	A	Z	L	G
W	P	Q	U	W	H	I	F	I	P	D	M
X	Y	A	K	G	R	J	B	X	L	P	V
V	Z	Q	T	R	L	D	N	O	B	L	X
X	J	K	L	E	N	X	B	X	C	E	T
C	X	E	Q	N	N	G	P	H	J	C	A
F	R	P	C	V	Y	V	M	P	I	L	B

PATEN **GOODWILL** **DAGANG**
TETAP


ACAK
04:45
03:35
Cari Kata
0/7

V	K	K	G	V	U	I	V	T	R	I	E
V	I	T	Z	W	H	L	I	M	R	D	E
D	N	C	N	A	C	T	X	E	I	L	P
Y	J	Q	N	C	N	G	G	S	Z	X	D
Q	N	A	H	M	L	O	A	I	A	I	G
G	T	A	K	K	P	I	V	N	M	P	T
V	E	N	M	I	S	A	C	R	W	H	X
T	O	D	L	E	K	N	R	M	G	B	O
T	Z	E	R	C	P	Q	F	Z	U	J	B
C	D	P	R	N	Y	Y	Q	S	I	F	D
P	E	R	U	S	A	H	A	A	N	P	U
D	J	W	O	A	F	R	S	E	F	A	S

TANAH **MESIN** **DEPRESIASI**
PERUSAHAAN

Gambar 16 & 17. Board Lantai 2, Koperasi dan Ruang TU

7) Halaman Aula

Jika di Lantai 1 dan Lantai 2 peserta didik disajikan soal pilihan ganda, maka Aula peserta didik akan disediakan soal menjodohkan. Pada Aula, peserta didik akan diberikan 7 kata-kata yang berhubungan dengan aset tetap di *board*, dengan demikian jumlah kata-kata yang akan diselesaikan oleh peserta didik adalah 28 kata. Cara bermain di Aula sedikit berbeda dengan cara bermain di Lantai 1 dan Lantai 2. Di Aula, peserta didik harus menyelesaikan mencari kata-kata mengenai aset tetap yang tersebar di *board*, setelah selesai kemudian muncul halaman soal menjodohkan. Di Aula juga tidak menyediakan pembahasan soal dan jawaban. Berikut adalah tampilan *board* pada Aula:

||

ACAK

05:03

04:46

Cari Kata
0/7

A	D	Q	O	Y	M	V	A	N	W	N	D
A	M	C	S	H	M	X	M	N	D	P	P
C	Y	O	G	E	D	U	N	G	K	W	E
P	G	V	R	Z	R	Y	W	T	F	P	N
Y	N	P	O	T	C	V	R	J	M	E	Y
O	J	F	F	G	I	U	I	D	L	G	U
C	C	N	C	O	D	S	I	C	R	D	S
K	E	N	D	A	R	A	A	N	E	D	U
Q	A	T	Y	N	P	U	R	S	S	G	T
W	V	X	G	E	Y	K	X	O	I	T	A
D	T	I	D	R	Z	G	A	N	D	A	N
D	E	M	B	U	J	F	I	G	U	F	I

AMORTISASI GEDUNG SERVICE RESIDU

PENYUSUTAN KENDARAAN GANDA

||

ACAK

04:23

03:24

Cari Kata
0/7

C	G	B	L	X	W	F	P	K	R	Q	H
T	O	A	T	C	O	S	T	T	M	R	J
U	W	F	H	P	J	V	A	H	H	E	F
K	H	P	A	B	R	I	K	X	E	P	J
A	I	I	W	Q	K	E	W	L	J	A	T
R	R	F	N	T	A	D	V	E	V	I	S
T	L	U	P	A	Z	P	G	E	L	R	A
A	X	C	V	N	N	O	N	G	N	I	G
M	Y	C	L	A	I	C	C	W	A	U	T
B	G	F	K	H	V	S	T	Z	V	G	E
A	U	V	F	I	P	N	E	N	X	N	T
H	D	T	X	O	P	H	N	M	G	D	W

TUKARTAMBAH TANAH MESIN PABRIK

REVENUE ATCOST REPAIR

Gambar 18 & 19. Board Aula, Akuntansi 1 dan 2


ACAK
03:29
03:12
Cari Kata
0/7

H	T	M	F	K	T	B	M	H	A	E	P
Z	A	Q	U	H	D	E	R	B	Z	X	O
Z	K	C	U	A	E	G	S	X	P	P	B
F	S	G	E	R	P	T	E	U	Q	E	L
N	I	J	S	G	R	P	W	Y	E	N	B
D	R	L	Z	A	E	T	R	W	E	D	B
R	A	M	K	B	S	Q	S	N	U	I	V
Y	N	G	E	U	I	C	T	D	J	T	X
F	I	S	I	K	A	W	D	Y	F	U	S
F	K	U	Q	U	S	L	A	H	A	R	X
L	Z	B	G	Y	I	T	I	G	X	E	Q
N	P	E	R	A	L	A	T	A	N	S	C

TAKSIRAN FISIK ABSTRAK PERALATAN
HARGABUKU EXPENDITURES DEPRESIASI


ACAK
03:23
04:35
Cari Kata
0/7

A	S	J	K	V	V	D	P	D	D	I	A
M	P	U	R	U	N	T	E	S	S	T	P
O	H	R	K	T	K	X	M	H	H	T	C
D	M	N	E	E	J	E	E	J	J	A	V
A	Q	A	C	P	H	S	L	C	C	N	B
L	Q	L	P	N	A	G	I	F	F	A	D
F	V	F	A	V	Y	R	H	G	Z	H	P
L	V	T	R	A	N	S	A	K	S	I	W
T	M	N	C	I	W	E	R	S	A	R	S
X	E	M	K	U	O	Y	A	C	I	T	L
P	M	E	R	E	K	D	A	G	A	N	G
U	L	O	O	J	V	D	N	K	G	M	N

JURNAL MODAL MEREKDAGANG TANAH
TRANSAKSI PEMELIHARAAN REPARASI

Gambar 20 & 21. Board Aula, Akuntansi 3 dan 4

8) Halaman *game over*

Halaman *game over* ini berisi skor yang diperoleh peserta didik selama permainan. Pada halaman ini berisi ucapan atas kemenangan, waktu yang ditempuh untuk menyelesaikan permainan, skor yang diperoleh. Selain hal tersebut, di halaman ini pula ada tombol main lagi, main baru dan lobby. Main lagi merupakan tombol yang dapat digunakan apabila peserta didik mengulangi permainan sebelumnya, untuk tombol main baru berfungsi apabila peserta didik membuka sub level di level yang sama dengan permainan yang dimainkan terakhir, sedangkan untuk lobby akan menampilkan halaman awal dari Permainan ACAK ini.



Gambar 22. Halaman *Game Over* Permainan ACAK



Gambar 23. Halaman Jeda untuk Permainan ACAK

Gambar 23 adalah halaman jeda untuk permainan ACAK. Halaman ini muncul ketika peserta didik ingin menunda melanjutkan permainan (*pause*). Halaman ini berisi informasi waktu yang ditempuh, waktu tercepat dan sudah berapa kata yang ditemukan. Selain itu halaman ini juga berisi informasi mengenai level yang sedang dimainkan. Peserta didik dapat memilih melanjutkan permainan terakhir dengan memilih tombol main lagi, mengulangi permainan terakhir dari awal dengan memilih main baru atau menuju halaman awal dengan memilih lobby.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap selanjutnya dalam model pengembangan ADDIE adalah *development*.

a. Pembuatan Aplikasi Permainan ACAK

Tahap pengembangan adalah memproduksi permainan ACAK yang dijadikan media dalam pembelajaran. *Development* dalam model pengembangan ADDIE berisi mengenai kegiatan realisasi produk. Pada tahap ini materi Aset Tetap yang dijadikan soal dan pembahasannya disusun pada *Microsoft Word*. Soal didapatkan dari sumber belajar yang menjadi acuan pendidik ketika melakukan proses pembelajaran misalnya buku sekolah elektronik, buku Akuntansi SMK Seri B dari Armico, Modul Akuntansi 2A dari Erlangga dan Akuntansi Intermediate dari Yudhistira. Pembahasan soal dan jawaban juga mendapatkan sumber dari buku sekolah elektronik, buku Akuntansi SMK Seri B dari Armico, Modul Akuntansi 2A dari Erlangga, Akuntansi Intermediate dari Yudhistira, internet dan referensi lain. Halaman awal permainan ACAK didesain dengan *Corel Draw X5*.

b. Validasi Kelayakan Produk

Data yang dikumpulkan dari penelitian pengembangan media Permainan Edukasi ACAK adalah kuantitatif sebagai data primer dan data kualitatif berupa saran dan masukan dari para validator. Validasi adalah tahap penilaian media sebelum diujicobakan kepada peserta didik. Validasi Permainan Edukasi ACAK ini dilakukan oleh satu dosen

Ahli Materi, dua dosen Ahli Media dan satu Praktisi Pembelajaran Akuntansi Keuangan.

1) Validasi Ahli Materi

Ahli materi untuk Permainan Edukasi ACAK kompetensi dasar asset tetap yaitu Ibu Adeng Pustikaningsih, M.Sc. Validasi yang dilakukan ahli materi terkait dengan aspek relevansi materi, aspek evaluasi dan aspek efek untuk strategi pembelajaran yang dikembangkan dengan pengisian angket berskala 1-5. Rekapitulasi Hasil Validasi oleh Ahli Materi secara lengkap dapat dilihat pada Lampiran 2. Validasi oleh Ahli Materi selain penilaian kelayakan, Ahli Materi juga memberikan komentar dan saran untuk memperbaiki media. Secara ringkas, rekapitulasi nilai disajikan dalam tabel berikut ini.

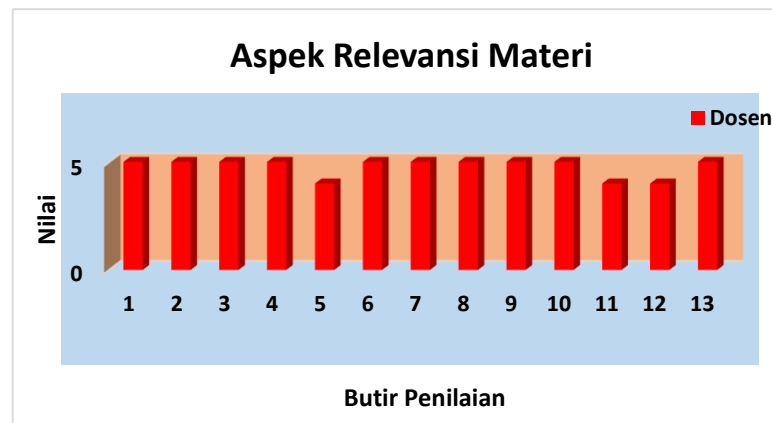
Tabel 7. Rekapitulasi Hasil Validasi Aspek Relevansi Materi

No	Indikator	Penilaian	Kategori
		Dosen	
Aspek Relevansi Materi			
1	Kejelasan perumusan tujuan pembelajaran	5	Sangat Baik
2	Relevansi antara materi dengan KD	5	Sangat Baik
3	Kesesuaian antara materi dengan tujuan pembelajaran	5	Sangat Baik
4	Kesesuaian antara materi dengan indikator pembelajaran	5	Sangat Baik
5	Kedalaman materi pembelajaran	4	Baik
6	Sistematis dan koheren	5	Sangat Baik
7	Alur logika dari materi pembelajaran jelas	5	Sangat Baik
8	Kejelasan penyampaian materi	5	Sangat Baik
9	Kebermanfaatan materi pembelajaran	5	Sangat Baik
10	Materi pembelajaran aktual	5	Sangat Baik

No	Indikator	Penilaian	Kategori
		Dosen	
11	Kelengkapan materi pembelajaran	4	Baik
12	Kesesuaian antara tingkat kesulitan dan konsep abstraksi dengan perkembangan kognitif peserta didik	4	Baik
13	Kebenaran konsep materi ditinjau dari aspek keilmuan	5	Sangat Baik
Jumlah		62	Sangat Baik
Persentase		95.38%	Sangat Layak

Sumber: Lampiran 2

Berdasarkan tabel 7 di atas dapat diperoleh kesimpulan bahwa aspek relevansi materi diperoleh angka 62.00 termasuk ke dalam kategori sangat baik dan diperoleh angka 95.38% sehingga termasuk ke dalam kriteria sangat layak. Berdasarkan tabel 6 dapat diketahui penilaian aspek relevansi materi pada diagram:



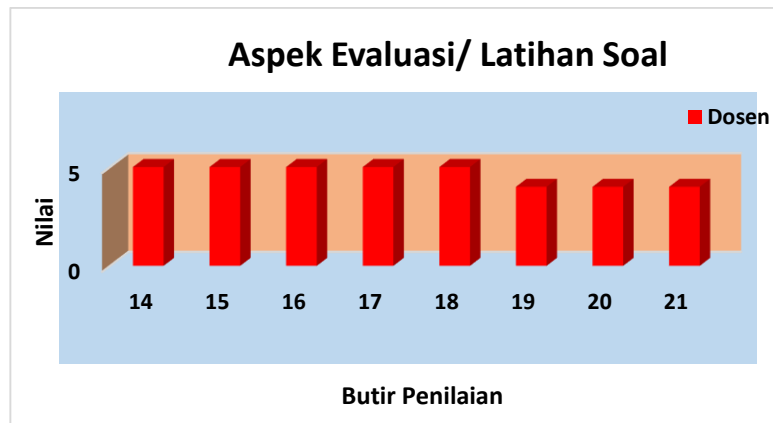
Gambar 24. Penilaian Ahli Materi Pada Aspek Relevansi Materi

Tabel 8. Rekapitulasi Hasil Validasi Aspek Evaluasi/Latihan Soal

No	Indikator	Penilaian	Kategori
		Dosen	
Aspek Evaluasi/Latihan Soal			
14	Kesesuaian antara evaluasi dengan materi dan tujuan pembelajaran	5	Sangat Baik
15	Kebenaran kunci jawaban	5	Sangat Baik
16	Kejelasan dari instruksi penyelesaian	5	Sangat Baik
17	Kejelasan rumusan soal	5	Sangat Baik
18	Kebenaran konsep soal	5	Sangat Baik
19	Variasi soal	4	Baik
20	Tingkat kejelasan soal	4	Baik
21	Kejelasan jawaban	4	Baik
Jumlah		37	Sangat Baik
Persentase		92.50%	Sangat Layak

Sumber: Lampiran 2

Dengan menggunakan rumus yang sama, penilaian ahli materi terhadap aspek evaluasi atau latihan soal diperoleh hasil yang sangat baik dan sangat layak. Pada aspek evaluasi atau latihan soal dengan banyak indikator 8 diperoleh jumlah penilaian 37.00 dan persentase sebesar 92.50%. Berdasarkan tabel 7 penilaian pada aspek evaluasi atau latihan soal dapat dilihat pada diagram di bawah ini:



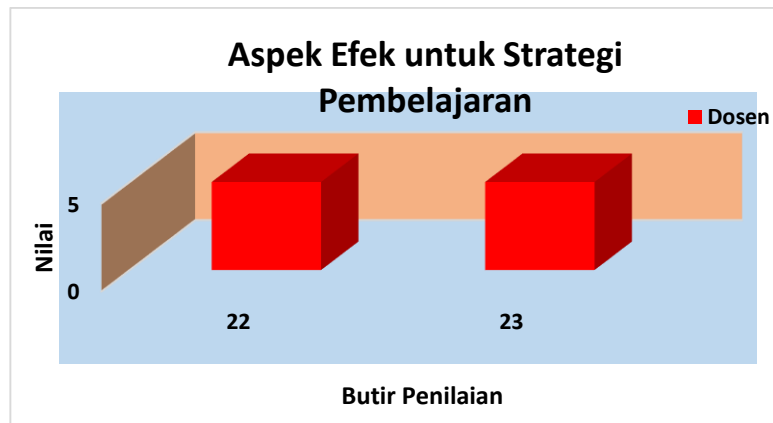
Gambar 25. Penilaian Ahli Materi Pada Aspek Evaluasi

Tabel 9. Rekapitulasi Hasil Validasi Aspek Efek untuk Strategi Pembelajaran

No	Indikator	Penilaian	Kategori
		Dosen	
Aspek Efek untuk Strategi Pembelajaran			
22	Dukungan media bagi kemnadirian belajar peserta didik	5	Sangat Baik
23	Media pembelajaran mampu meningkatkan pengetahuan peserta didik	4	Baik
Jumlah		9	Sangat Baik
Persentase		90%	Sangat Layak

Sumber: Lampiran 2

Berdasarkan penilaian aspek efek untuk strategi pembelajaran yang terdiri dari 2 butir penilaian atau indikator. Berdasarkan penilaian ahlimateri diperoleh jumlah nilai 9.00 sehingga termasuk dalam kategori sangat baik. Apabila dihitung dalam persentase diperoleh 90% maka termasuk dalam kriteria sangat layak. Penilaian aspek ini dapat dilihat pada gambar 26.



Gambar 26. Penilaian Ahli Materi Pada Aspek Efek Untuk Strategi Pembelajaran

Berdasarkan perhitungan kelayakan media oleh ahli materi secara keseluruhan dengan menggunakan rumus yang sama diperoleh nilai 108.00 pada 23 indikator sehingga termasuk ke dalam kategori “Sangat Baik”. Apabila dihitung dengan persentase kelayakan diperoleh 93.91% sehingga termasuk dalam kriteria “Sangat Layak” untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

2) Validasi Ahli Media terhadap Permainan Edukasi ACAK

Pada penelitian pengembangan ini Ahli Media terlibat satu orang dosen. Ahli Media tersebut adalah satu dosen dari Fakultas Teknik Prodi Teknik Informatika Bapak Totok Sukardiyono, M.T. Validasi dilakukan terkait dengan aspek bahasa, aspek rekayasa perangkat lunak dan aspek komunikasi visual dari Permainan Edukasi ACAK yang dikembangkan dengan

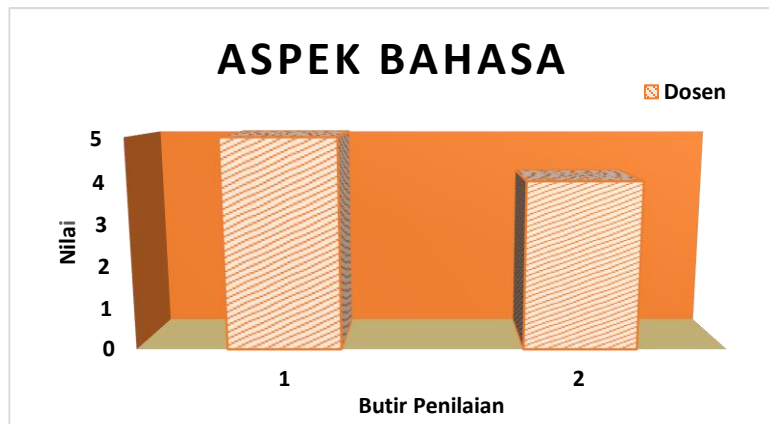
pengisian angket berskala 1-5. Rekapitulasi hasil Validasi oleh Ahli Media secara lengkap dapat dilihat pada Lampiran 3. Validasi oleh Ahli Media selain penilaian kelayakan, Ahli Media juga memberikan komentar dan saran untuk memperbaiki media. Rekapitulasi tersebut diringkas dalam tabel berikut ini.

Tabel 10. Rekapitulasi Hasil Validasi Aspek Bahasa

No	Indikator	Penilaian	Kategori
		Dosen	
Aspek Bahasa			
1	Bahasa yang komunikatif	5	Sangat Baik
2	Akurasi istilah yang digunakan	4	Baik
Jumlah		9	Sangat Baik
Persentase		90%	Sangat Layak

Sumber: Lampiran 3

Berdasarkan tabel di atas, pada aspek bahasa dalam aplikasi Permainan ACAK dengan 2 indikator yaitu bahasa yang komunikatif dan akurasi istilah yang digunakan mendapatkan nilai 9.00 sehingga termasuk dalam sangat baik. Kelayakan media termasuk dalam kriteria sangat layak dengan persentase yang diperoleh 90%. Penilaian aspek bahasa aplikasi Permainan ACAK dapat dilihat pada diagram:



Gambar 27. Penilaian Ahli Media Pada Aspek Bahasa

Tabel 11. Rekapitulasi Hasil Validasi Aspek Rekayasa Perangkat Lunak

No	Indikator	Penilaian	Kategori
		Dosen	
Aspek Rekayasa Perangkat Lunak			
3	Efektif dan efisien dalam penggunaan sumber daya	5	Sangat Baik
4	<i>Reliabilitas</i> media	5	Sangat Baik
5	<i>Kompatibilitas</i> media	5	Sangat Baik
6	Pemaketan terpadu	4	Baik
7	<i>Reusabilitas</i>	5	Sangat Baik
8	<i>Usabilitas</i> media	5	Sangat Baik
9	<i>Maintable</i>	4	Baik
10	Kreativitas dan inovasi dalam media pembelajaran	5	Sangat Baik
Jumlah		38	Sangat Baik
Persentase		95%	Sangat Layak

Sumber: Lampiran 3

Pada aspek rekayasa perangkat lunak mendapatkan nilai 38.00 termasuk dalam kategori sangat baik. Hasil perhitungan persentase menunjukkan kualitas media pada aspek rekayasa perangkat lunak berada pada kriteria sangat layak dengan

perolehan 95%. Penilaian aspek rekayasa perangkat lunak dapat dilihat pada gambar 28.



Gambar 28. Penilaian Ahli Media Pada Aspek Rekayasa Perangkat Lunak

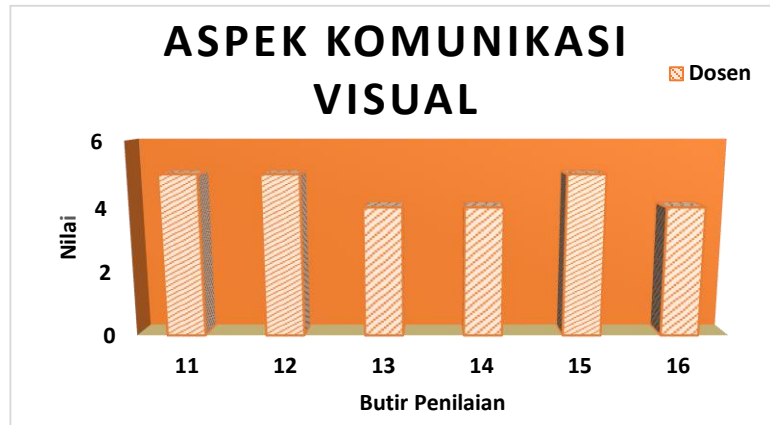
Tabel 12. Rekapitulasi Hasil Validasi Aspek Komunikasi Visual

No	Indikator	Penilaian	Kategori
		Dosen	
Aspek Komunikasi Visual			
11	Komunikatif	4	Baik
12	Kreatif	4	Baik
13	Audio	5	Sangat Baik
14	Visual	4	Baik
15	Animasi	5	Sangat Baik
16	Ikon navigasi	4	Baik
Jumlah		26	Sangat Baik
Persentase		86.70%	Sangat Layak

Sumber: Lampiran 3

Pada aspek komunikasi visual, aplikasi Permainan ACAK mendapatkan nilai 26.00 sehingga masuk dalam kategori sangat baik. Hasil perhitungan persentase menunjukkan kualitas media pada aspek komunikasi visual berada pada kriteria sangat layak

dengan perolehan nilai 86.70%. Berikut adalah penilaian aspek komunikasi visual pada gambar 29.



Gambar 29. Penilaian Ahli Media Pada Aspek Komunikasi Visual

Berdasarkan perhitungan kelayakan media oleh ahli media secara keseluruhan dengan menggunakan rumus yang sama diperoleh nilai 73.00 pada 16 indikator sehingga termasuk dalam kategori “Sangat Baik”. Apabila dihitung dengan persentase kelayakan diperoleh 91.25% sehingga termasuk dalam kriteria “Sangat Layak” untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

3) Validasi Praktisi Pembelajaran Akuntansi SMK terhadap Permainan Edukasi ACAK

Pada penelitian pengembangan melibatkan satu orang Praktisi Pembelajaran Akuntansi SMK. Praktisi Pembelajaran Akuntansi SMK tersebut adalah Guru yang mengampu mata pelajaran Akuntansi Keuangan Kelas XI yakni Ibu Agustina Pancawati,

S.E. Validasi dilakukan terkait dengan aspek relevansi materi, aspek efek untuk strategi pembelajaran dan aspek bahasa dari Permainan Edukasi ACAK yang dikembangkan dengan pengisian angket berskala 1-5. Rekapitulasi hasil Validasi oleh Praktisi Pembelajaran Akuntansi SMK secara lengkap dapat dilihat pada Lampiran 4. Validasi oleh Praktisi Pembelajaran Akuntansi SMK selain penilaian kelayakan, Praktisi Pembelajaran Akuntansi SMK juga memberikan komentar dan saran untuk memperbaiki media. Rekapitulasi tersebut diringkas dalam tabel berikut ini.

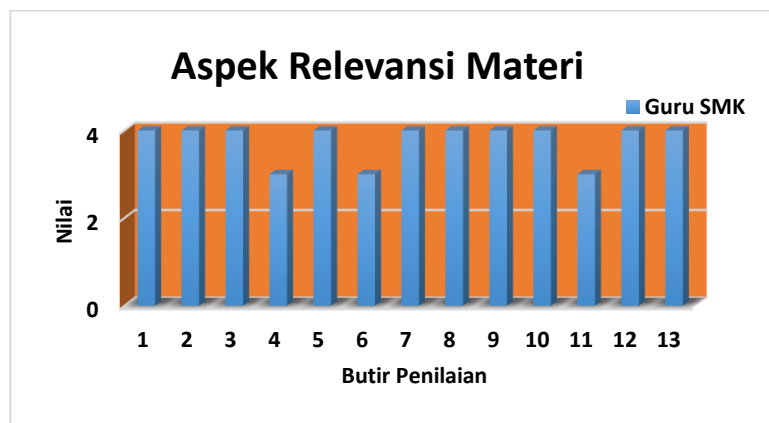
Tabel 13. Rekapitulasi Hasil Validasi Aspek Relevansi Materi

No	Indikator	Penilaian	Kategori
		Guru SMK	
Aspek Relevansi Materi			
1	Kejelasan perumusan tujuan pembelajaran	4	Baik
2	Relevansi antara materi dengan KD	4	Baik
3	Kesesuaian antara materi dengan tujuan pembelajaran	4	Baik
4	Kesesuaian antara materi dengan indikator pembelajaran	4	Baik
5	Kedalaman materi pembelajaran	4	Baik
6	Sistematis dan koheren	3	Cukup
7	Alur logika dari materi pembelajaran jelas	4	Baik
8	Kejelasan penyampaian materi	4	Baik
9	Kebermanfaatan materi pembelajaran	4	Baik
10	Materi pembelajaran aktual	4	Baik
11	Kelengkapan materi pembelajaran	3	Cukup
12	Kesesuaian antara tingkat kesulitan dan konsep abstraksi dengan perkembangan kognitif peserta didik	4	Baik

No	Indikator	Penilaian	Kategori
		Guru SMK	
Aspek Relevansi Materi			
13	Kebenaran konsep materi ditinjau dari aspek keilmuan	4	Baik
Jumlah		50	Baik
Persentase		76.92%	Layak

Sumber: Lampiran 4

Aspek relevansi materi yang dinilai oleh Praktisi Pembelajaran Akuntansi SMK terdiri dari 13 indikator dan mendapatkan nilai 50.00 sehingga termasuk dalam kategori baik. Pada hasil persentase diperoleh 76.92% sehingga termasuk dalam kategori layak. Perhitungan tersebut disajikan dalam diagram berikut:



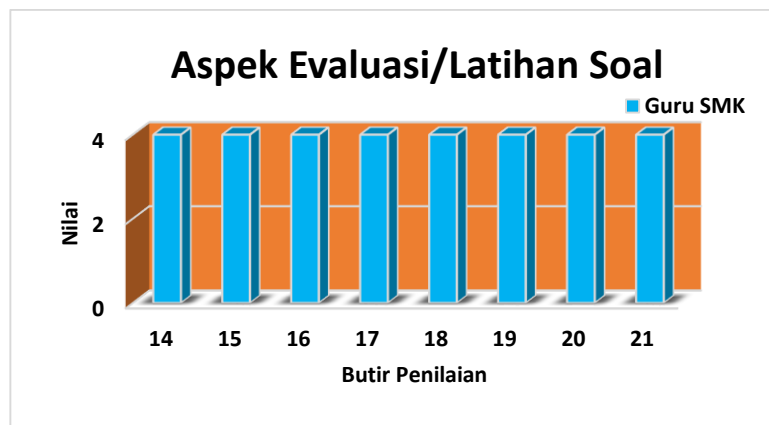
Gambar 30. Penilaian Praktisi Pembelajaran Akuntansi SMK Terhadap Aspek Relevansi Materi

Tabel 14. Rekapitulasi Hasil Validasi Aspek Evaluasi/Latihan Soal

No	Indikator	Penilaian	Kategori
		Guru SMK	
Aspek Evaluasi/Latihan Soal			
14	Kesesuaian antara evaluasi dengan materi dan tujuan pembelajaran	4	Baik
15	Kebenaran kunci jawaban	4	Baik
16	Kejelasan dari instruksi penyelesaian	4	Baik
17	Kejelasan rumusan soal	4	Baik
18	Kebenaran konsep soal	4	Baik
19	Variasi soal	4	Baik
20	Tingkat kejelasan soal	4	Baik
21	Kejelasan jawaban	4	Baik
Jumlah		32	Baik
Persentase		80%	Layak

Sumber: Lampiran 4

Berdasarkan tabel di atas, pada aspek evaluasi atau latihan soal dalam aplikasi Permainan ACAK yang dinilai oleh Praktisi Pembelajaran Akuntansi SMK memperoleh nilai 32.00 dari 8 indikator penilaian sehingga termasuk dalam kategori baik. Hasil persentase aspek evaluasi atau latihan soal diperoleh 80%, dengan demikian aplikasi Permainan ACAK termasuk dalam kategori layak. Penilaian aspek evaluasi/latihan soal aplikasi Permainan ACAK dapat dilihat pada diagram:



Gambar 31. Penilaian Praktisi Pembelajaran Akuntansi SMK Terhadap Aspek Evaluasi/Latihan Soal

Tabel 15. Rekapitulasi Hasil Validasi Aspek Efek untuk Strategi Pembelajaran

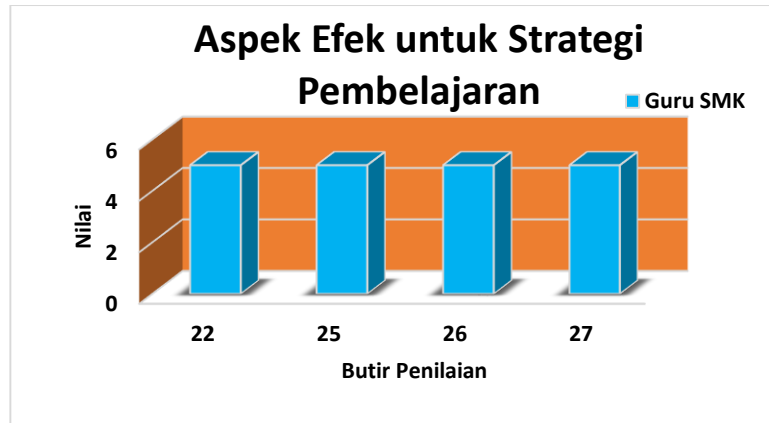
No	Indikator	Penilaian	Kategori
		Guru SMK	
Aspek Efek untuk Strategi Pembelajaran			
22	Media pembelajaran mampu meningkatkan pengetahuan peserta didik	5	Sangat Baik
25	Dukungan media bagi kemandirian belajar peserta didik	5	Sangat Baik
26	Pemberian motivasi	5	Sangat Baik
27	Kemampuan mendorong rasa ingin tahu peserta didik	5	Sangat Baik
Jumlah		20	Sangat Baik
Persentase		100%	Sangat Layak

Sumber: Lampiran 4

Aspek efek untuk strategi pembelajaran aplikasi Permainan ACAK dengan jumlah indikator 4 mendapatkan nilai 20.00 menurut Praktisi Pembelajaran Akuntansi SMK, sehingga termasuk dalam kategori sangat baik. Pada hasil persentase

diperoleh 100% atau termasuk dalam kategori sangat layak.

Perhitungan tersebut disajikan dalam diagram berikut:



Gambar 32. Penilaian Praktisi Pembelajaran Akuntansi SMK Terhadap Aspek Efek Untuk Strategi Pembelajaran

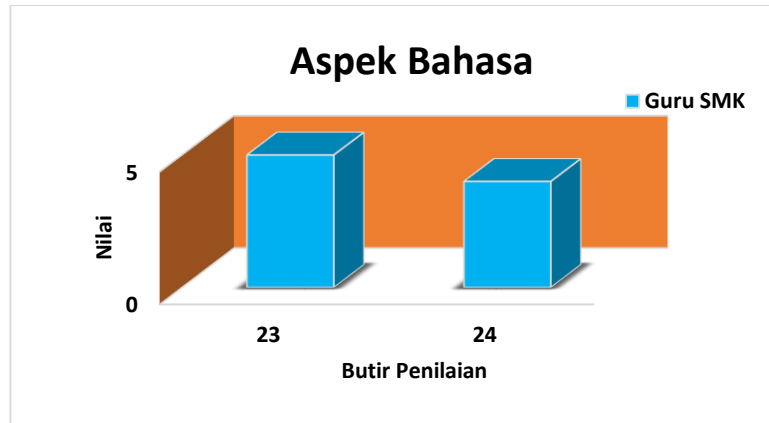
Tabel 16. Rekapitulasi Hasil Validasi Aspek Bahasa

No	Indikator	Penilaian	Kategori
		Guru SMK	
Aspek Bahasa			
23	Bahasa yang komunikatif	5	Sangat Baik
24	Akurasi istilah yang digunakan	4	Baik
Jumlah		9	Sangat Baik
Persentase		90%	Sangat Layak

Sumber: Lampiran 4

Aspek bahasa dalam aplikasi Permainan ACAK termasuk dalam kategori sangat baik dan sangat layak. Pada aspek bahasa yang terdiri dardengan 2 indikator yaitu bahasa yang komunikatif dan akurasi istilah yang digunakan mendapatkan nilai 9.00 sehingga termasuk dalam sangat baik. Kelayakan media dari aspek bahasa termasuk dalam kriteria sangat layak dengan persentase yang

diperoleh 90%. Penilaian aspek bahasa aplikasi Permainan ACAK dapat dilihat pada diagram:



Gambar 33. Penilaian Praktisi Pembelajaran Akuntansi SMK Terhadap Aspek Bahasa

Berdasarkan perhitungan kelayakan media oleh Praktisi Pembelajaran Akuntansi SMK secara keseluruhan dengan menggunakan rumus yang sama diperoleh nilai 116.00 pada 27 indikator sehingga termasuk dalam “Baik”. Apabila dihitung dengan persentase kelayakan diperoleh 85.92% sehingga termasuk dalam kriteria “Sangat Layak” untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

c. Revisi I dan Penyusunan Draf II

Revisi atau bisa juga disebut sebagai penyuntingan bertujuan untuk meminimalisir kesalahan-kesalahan dan menjadikan Permainan Edukasi ACAK layak digunakan.




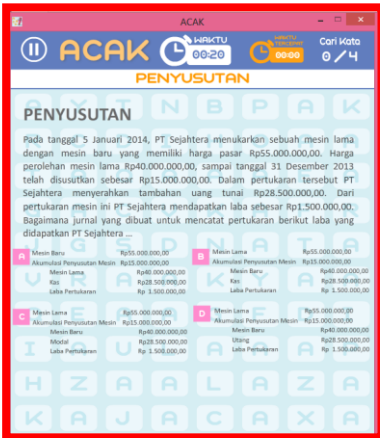
Revisi tahap pertama dilakukan setelah produk awal Permainan Edukasi ACAK dilakukan validasi oleh Ahli Materi, Ahli Media

dan Praktisi Pembelajaran. Berikut ini adalah hal-hal yang perlu direvisi berdasarkan saran dari para ahli:

1) Ahli Materi

Indikator dalam angket yang menjadi pusat perhatian Ahli Materi adalah relevansi materi dengan KD, kelengkapan materi. Relevansi materi dengan KD pada Permainan Edukasi ACAK yang memerlukan revisi adalah penyesuaian materi dengan KD yang terdapat di silabus pembelajaran Akuntansi Keuangan Kelas XI di SMK YPE Sawunggalih. Begitupula dengan kelengkapan materi. Materi yang berada pada Permainan Edukasi ACAK masih belum lengkap dan mendalam. Berikut adalah soal dan pembahasan yang mengharuskan Permainan Edukasi ACAK direvisi. Ahli Materi, Ibu Adeng Pustikaningsih, M.Si., dalam lembar angket validasi beliau menuliskan pada kolom jenis kesalahan untuk membuat variasi jenis soal pada Lantai 2, penyesuaian soal dengan KD dan juga runtutan materi. Adapun saran telah dilakukan sehingga dapat terlihat perbedaannya.

Tabel 17. Hasil Revisi Ahli Materi

Sebelum Revisi	Setelah Revisi
 	 

2) Revisi Ahli Media

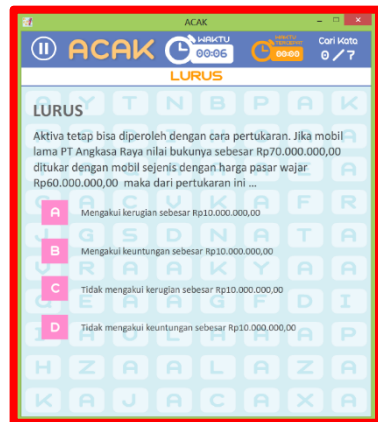
Revisi selanjutnya dari Ahli Media, Bapak Totok Sukardiyono, M.T. sebagai ahli media dari Permainan ACAK. Ahli Media ini menyoroti aspek komunikasi visual dari Permainan ACAK. Di kolom jenis kesalahan Ahli Media menitikberatkan pada

indikator kreatif, audio, visual dan animasi pada aspek komunikasi visual. Indikator kreatif dan animasi, Bapak Totok Sukardiyono, M.T., menyarankan untuk menambahkan animasi pada halaman soal, indikator audio Bapak Totok Sukardiyono, M.T., menyarankan untuk tidak hanya satu *backsound* di Permainan ACAK ini, *backsound* divariasikan per level permainan. Indikator visual, Ahli Media menyarankan untuk *background* per level divariasikan agar tidak mudah bosan. Adapun saran telah dilakukan sehingga dapat terlihat perbedaannya.

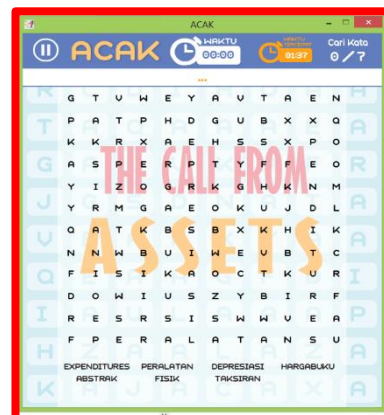
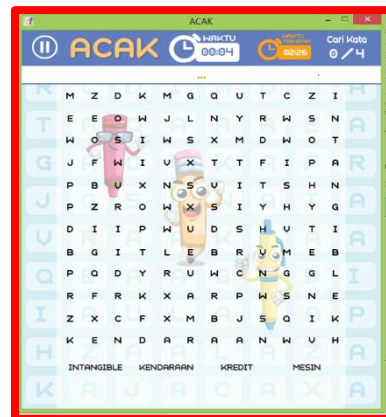
Tabel 18. Hasil Revisi Ahli Media

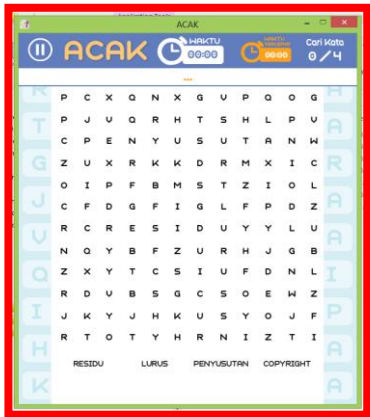

Sebelum Revisi	Setelah Revisi
	
	
	

Sebelum Revisi



Setelah Revisi


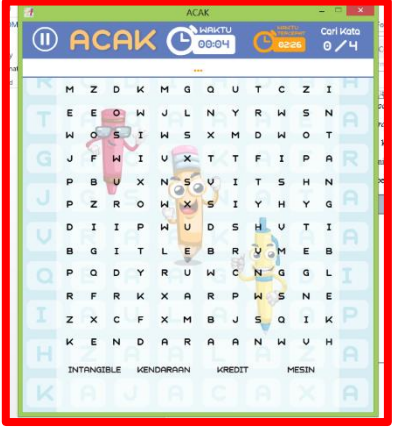


Sebelum Revisi	Setelah Revisi
	

3) Revisi Praktisi Pembelajaran Akuntansi SMK

Selain Ahli Media dan Ahli Materi yang memberikan saran, komentar serta perbaikan, Praktisi Pembelajaran Akuntansi SMK juga memberikannya. Praktisi Pembelajaran Akuntansi memberikan saran perbaikan untuk istilah yang digunakan pada *board* Permainan ACAK. Ada beberapa istilah yang merupakan istilah yang masih asing bagi peserta didik kelas XI, seperti istilah Manufaktur. Manufaktur merupakan istilah yang diperkenalkan di kelas XII. Istilah tersebut kemudian diganti dengan Kendaraan pada *board* Permainan ACAK Lantai 2, Ruang Guru. Adapun saran telah dilakukan sehingga dapat terlihat perbedaannya.

Tabel 19. Hasil Revisi Praktisi Pembelajaran Akuntansi SMK

Sebelum Revisi	Setelah Revisi
	

Analisis berikutnya dilakukan berdasarkan saran dan komentar yang diberikan oleh Praktisi Pembelajaran SMK. Hal ini dilakukan untuk memperbaiki kualitas media Permainan ACAK. Adapun saran dari Praktisi Pembelajaran SMK yaitu untuk Permainan ACAK menyediakan fitur *log in* agar mudah melihat skor dan nama pemainnya.

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Tahap selanjutnya pada model pengembangan ADDIE adalah tahap implementasi. Tahap implementasi berarti semua rancangan media pembelajaran yang telah dikembangkan diterapkan setelah sebelumnya dilakukan revisi. Permainan Edukasi ACAK diujicobakan kepada peserta didik uji coba Perorangan setelah proses revisi dan Permainan Edukasi

ACAK dinilai layak oleh validator. Setelah itu, Permainan Edukasi ACAK diujicobakan kepada peserta didik pada uji coba Kelompok Kecil setelah melakukan uji coba Perorangan selesai dianalisis. Permainan Edukasi ACAK diujicobakan kepada peserta didik subjek uji coba Lapangan (akhir) setelah dinilai layak oleh peserta didik subjek uji coba Kelompok Kecil. Uji coba dilakukan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media pembelajaran Permainan Edukasi ACAK.

a. Uji Coba Perorangan

Tahap uji coba perorangan dilakukan setelah produk Permainan ACAK direvisi berdasarkan penilaian Ahli Materi, Ahli Media dan Praktisi Pembelajaran. Tujuan uji coba perorangan adalah untuk mengetahui kelayakan media secara terbatas. Pada uji coba perorangan hanya dilakukan oleh 3 orang peserta didik. Pemilihan peserta didik tersebut dilakukan oleh guru berdasarkan kemampuan peserta didik yang berbeda. Ketiga peserta didik tersebut terdiri dari peserta didik yang memiliki kemampuan tinggi, sedang maupun rendah. Hal ini dilakukan untuk mengetahui dampak penggunaan Permainan ACAK dari berbagai tingkat kemampuan peserta didik.

Uji coba perorangan dilakukan pada hari Senin, 4 Mei 2015. Pada pukul 06.50 WIB sampai dengan pukul 08.25 WIB. Pada uji coba ini, peserta didik diminta memainkan Permainan ACAK dari awal sampai akhir. Peserta didik diperkenalkan dengan Permainan ACAK mulai dari level dalam Permainan ACAK sampai *scoring* Permainan ACAK. Setelah

peserta didik selesai memainkan Permainan ACAK, peserta didik diminta untuk mengisi angket kelayakan media dari aspek motivasi belajar, kemudahan pemakaian, kemenarikan tampilan dan kebermanfaatan Permainan ACAK sebagai media pembelajaran.

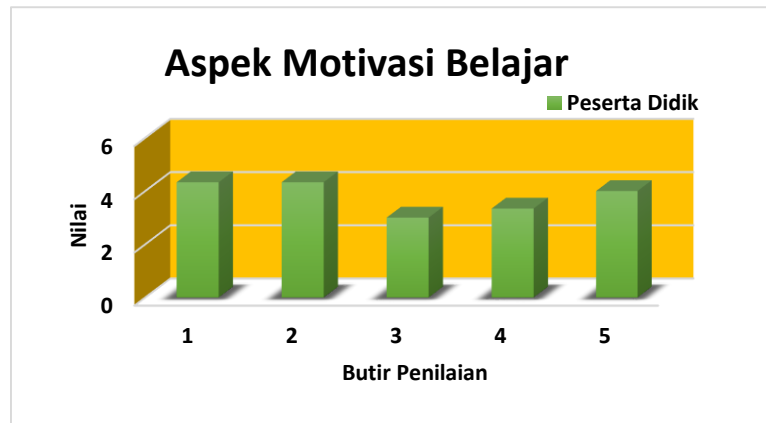
Hasil penilaian pada uji coba perorangan diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 20. Rekapitulasi Hasil Validasi Aspek Motivasi Belajar

Aspek 20: Raporitas Hasil Vardasi Aspek Motivasi Belajar			
No	Indikator	Rerata	Kategori
Aspek Motivasi Belajar			
1	Minat belajar peserta didik	4.33	Sangat Baik
2		4.33	Sangat Baik
3		3	Cukup
4	Perhatian peserta didik	3.34	Baik
5		4	Baik
Jumlah		19	Sangat Baik
Persentase		76%	Layak

Sumber: Lampiran 6

Berdasarkan tabel di atas dan perhitungan (pada Lampiran 6) maka aspek motivasi belajar diperoleh jumlah nilai 19.00 untuk 5 indikator yang tersedia di angket sehingga termasuk kategori sangat baik. Apabila dinilai berdasarkan persentase kelayakan diperoleh 76% sehingga termasuk kriteria layak. Penilaian aspek motivasi belajar ini dapat dilihat pada gambar 34.



Gambar 34. Penilaian Peserta Didik Terhadap Aspek Motivasi Belajar

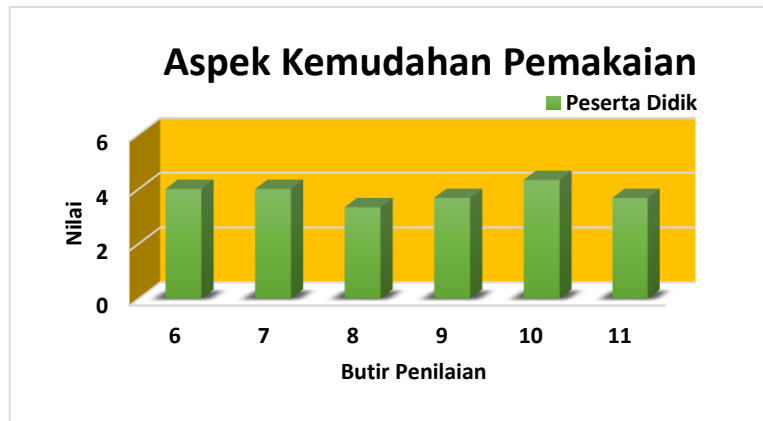
Tabel 21. Rekapitulasi Hasil Validasi Aspek Kemudahan Pemakaian

No	Indikator	Rerata	Kategori
Aspek Kemudahan Pemakaian			
6	Kemudahan pengoperasian	4	Baik
7		4	Baik
8		3.33	Baik
9	Kemudahan peserta didik dalam memahami materi	3.67	Baik
10		4.33	Baik
11		4.67	Sangat Baik
Jumlah		24	Baik
Persentase		80%	Layak

Sumber: Lampiran 6

Pada aspek kemudahan pemakaian diperoleh hasil penilaian 24.00 untuk 6 indikator sehingga termasuk dalam kategori baik. Apabila menggunakan persentase kelayakan aspek kemudahan pemakaian

mendapatkan 80% sehingga termasuk dalam kriteria layak. Berikut adalah diagram penilaian pada uji coba perorangan terhadap aspek kemudahan pemakaian:



Gambar 35. Penilaian Peserta Didik Terhadap Aspek Kemudahan Pemakaian

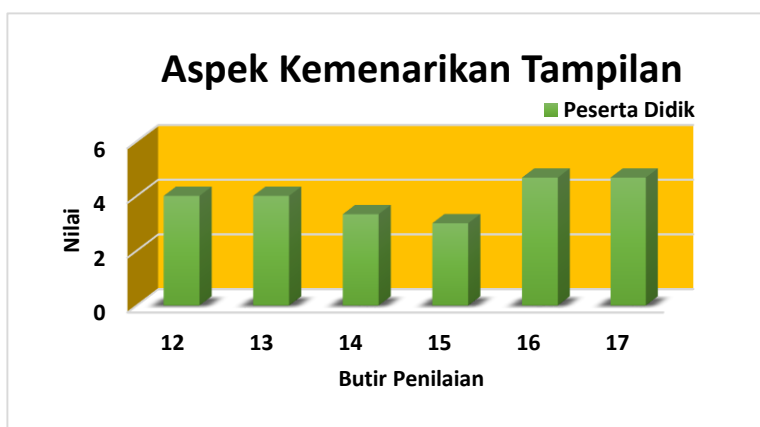
Tabel 22. Rekapitulasi Hasil Validasi Aspek Kemenarikan Tampilan

No	Indikator	Rerata	Kategori
Aspek Kemenarikan Tampilan			
12	Kualitas tampilan	4	Baik
13		4	Baik
14		3.33	Baik
15	Memberikan daya tarik pada peserta didik	3	Cukup
16		4.67	Sangat Baik
17		4.67	Sangat Baik
Jumlah		23.67	Baik
Persentase		78.89%	Layak

Sumber: Lampiran 6

Aspek kemenarikan tampilan merupakan aspek yang menilai hal-hal yang berkaitan dengan tampilan permainan yang membuat peserta didik

tertarik memainkan Permainan ACAK. Dalam hal ini aspek kemenarikan tampilan terdiri dari 6 indikator memperoleh nilai sebesar 23.67 sehingga termasuk dalam kategori baik. Dalam persentase kelayakan, aspek kemenarikan tampilan mencapai 78.89% dan termasuk dalam kategori layak. Diagram penilaian pada uji coba paerorangan terhadap aspek kemenarikan tampilan dapat dilihat pada gambar 36.



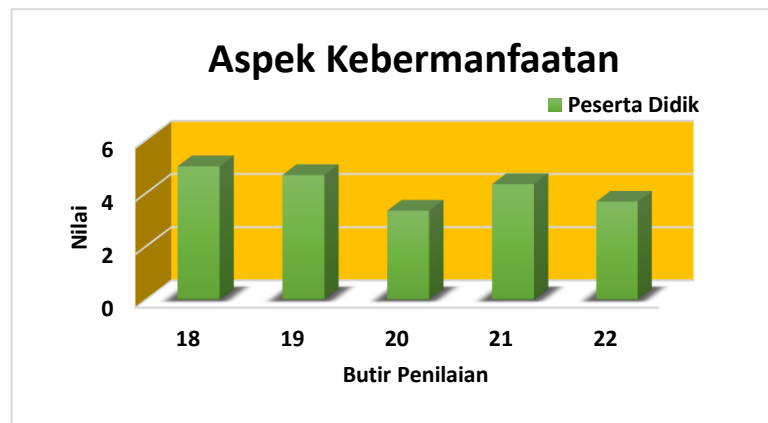
Gambar 36. Penilaian Peserta Didik Terhadap Aspek Kemenarikan Tampilan

Tabel 23. Rekapitulasi Hasil Validasi Aspek Kebermanfaatan

No	Indikator	Rerata	Kategori
Aspek Kebermanfaatan			
18	Memberikan dampak positif bagi peserta didik	5	Sangat baik
19		4.67	Sangat baik
20		3.33	Cukup
21	Menambah keterampilan belajar bagi peserta didik	4.33	Sangat Baik
22		3.67	Baik
Jumlah		21	Sangat Baik
Persentase		84%	Sangat Layak

Sumber: Lampiran 6

Aspek kebermanfaatan pada uji coba perorangan dinilai peserta didik dengan hasil yang sangat baik dan sangat layak. Aspek kebermanfaatan mendapatkan nilai 21.00 dari 5 indikator yang disediakan. Menurut persentase kelayakan aspek kebermanfaatan dari Permainan ACAK memperoleh hasil 84% sehingga masuk kategori sangat layak. Berikut adalah diagram penilaian pada uji coba perorangan aspek kebermanfaatan Permainan ACAK.



Gambar 37. Penilaian Peserta Didik Terhadap Aspek Kebermanfaatan

Secara keseluruhan menurut hasil perhitungan uji coba perorangan, media pembelajaran Permainan ACAK mendapatkan jumlah skor rerata 87.67 untuk 21 indikator sehingga termasuk dalam kategori “Baik”. Berdasarkan persentase kelayakan mencapai 83.49%, sehingga media pembelajaran Permainan ACAK “Sangat Layak” digunakan sebagai media pembelajaran.

Selain peserta didik memberikan penilaian peserta didik juga memberikan komentar/saran antara lain:

- 1) Permainan ACAK menarik dan bagus sehingga meningkatkan minat belajar
- 2) Permainan ACAK dapat meningkatkan motivasi belajar

Dari komentar/saran yang diberikan peserta didik terdapat respon positif terhadap media pembelajaran Permainan ACAK untuk kompetensi dasar Aset Tetap. (Lampiran 6)

b. Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil dilakukan berdasarkan analisis pada uji coba perorangan. Tujuan uji coba kelompok kecil untuk mengetahui kelayakan berdasarkan sejumlah peserta didik dalam jumlah yang terbatas. Tahap uji coba kelompok kecil dilakukan setelah produk Permainan ACAK direvisi berdasarkan uji coba perorangan. Pada uji coba kelompok kecil hanya dilakukan oleh 10 peserta didik dari kelas XI Akuntansi 2. Pemilihan peserta didik tersebut dilakukan oleh guru berdasarkan kemampuan peserta didik yang berbeda. 10 peserta didik tersebut terdiri dari peserta didik yang memiliki kemampuan tinggi, sedang maupun rendah. Hal ini bertujuan untuk mengetahui dampak penggunaan Permainan ACAK dari berbagai tingkat kemampuan peserta didik.

Uji coba kelompok kecil dilakukan pada hari Kamis, 7 Mei 2015, pada pukul 06.50 WIB sampai dengan pukul 08.25 WIB. Pada uji coba ini,

peserta didik diminta memainkan Permainan ACAK dari awal sampai akhir. Peserta didik diperkenalkan dengan Permainan ACAK mulai dari level dalam Permainan ACAK sampai *scoring* Permainan ACAK. Setelah peserta didik selesai memainkan Permainan ACAK, peserta didik diminta untuk mengisi angket kelayakan media dari aspek motivasi belajar, kemudahan pemakaian, kemenarikan tampilan dan kebermanfaatan Permainan ACAK sebagai media pembelajaran.

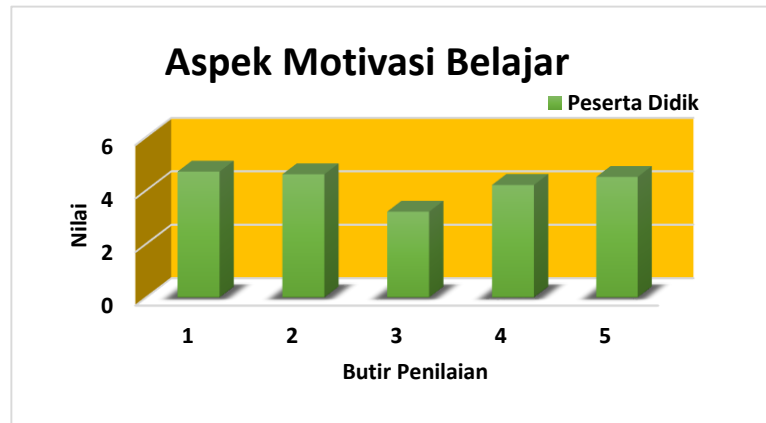
Hasil penilaian pada uji coba kelompok kecil diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 24. Rekapitulasi Hasil Validasi Aspek Motivasi Belajar

No	Indikator	Rerata	Kategori
Aspek Motivasi Belajar			
1	Minat belajar peserta didik	4.7	Sangat Baik
2		4.6	Sangat Baik
3		3.2	Baik
4	Perhatian peserta didik	4.2	Sangat Baik
5		4.5	Sangat Baik
Jumlah		21.2	Sangat Baik
Persentase		84.8%	Sangat Layak

Sumber: Lampiran 7

Berdasarkan tabel di atas dan perhitungan (pada lampiran) maka aspek motivasi belajar diperoleh jumlah nilai 21.20 untuk 5 indikator yang tersedia di angket sehingga termasuk kategori sangat baik. Apabila dinilai berdasarkan persentase kelayakan diperoleh 84.8% sehingga termasuk kriteri sangat layak. Penilaian aspek motivasi belajar ini dapat dilihat pada gambar 38.



Gambar 38. Penilaian Peserta Didik Terhadap Aspek Motivasi Belajar

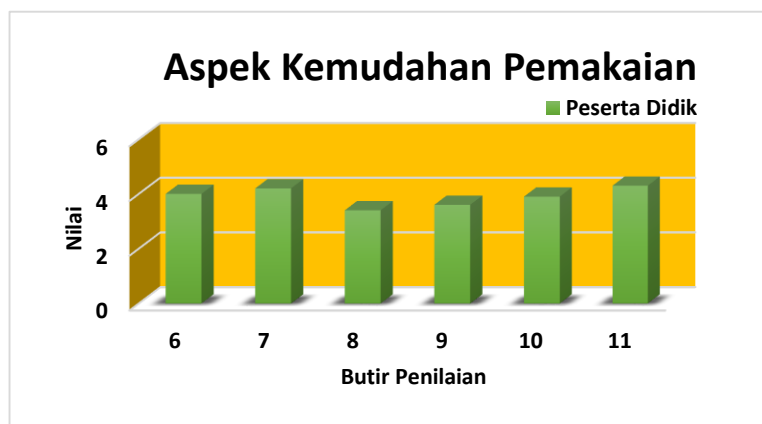
Tabel 25. Rekapitulasi Hasil Validasi Aspek Kemudahan Pemakaian

No	Indikator	Rerata	Kategori
Aspek Kemudahan Pemakaian			
6	Kemudahan pengoperasian	4	Baik
7		4.2	Sangat Baik
8		3.4	Baik
9	Kemudahan peserta didik dalam memahami materi	3.6	Baik
10		3.9	Baik
11		4.3	Sangat Baik
Jumlah		23.4	Baik
Persentase		78%	Layak

Sumber: Lampiran 7

Pada aspek kemudahan pemakaian diperoleh hasil penilaian 23.40 untuk 6 indikator sehingga termasuk dalam kategori baik. Apabila menggunakan persentase kelayakan aspek kemudahan pemakaian

mendapatkan 78% sehingga termasuk dalam kriteria layak. Berikut adalah diagram penilaian pada uji coba kelompok kecil terhadap aspek kemudahan pemakaian:



Gambar 39. Penilaian Peserta Didik Terhadap Aspek Kemudahan Pemakaian

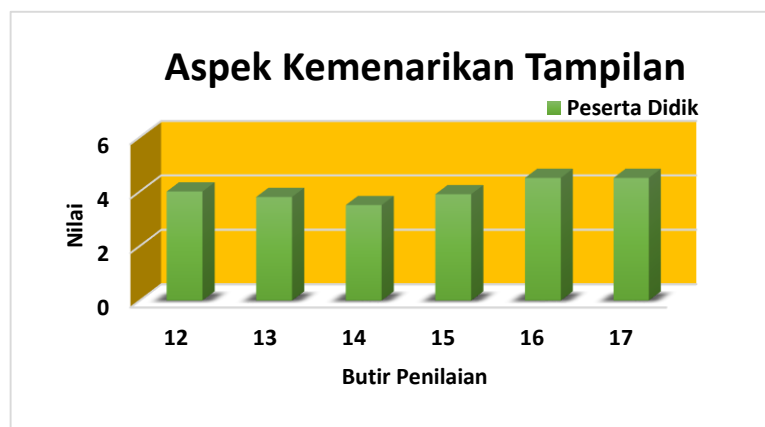
Tabel 26. Rekapitulasi Hasil Validasi Aspek Kemenarikan Tampilan

No	Indikator	Rerata	Kategori
Aspek Kemenarikan Tampilan			
12	Kualitas tampilan	4	Baik
13		3.8	Baik
14		3.5	Baik
15	Memberikan daya tarik pada peserta didik	3.9	Baik
16		4.5	Sangat Baik
17		4.5	Sangat Baik
Jumlah		24.2	Baik
Persentase		80.67%	Layak

Sumber: Lampiran 7

Aspek kemenarikan tampilan merupakan aspek yang menilai hal-hal yang berkaitan dengan tampilan permainan yang membuat peserta didik

tertarik memainkan Permainan ACAK. Dalam hal ini aspek kemenarikan tampilan terdiri dari 6 indikator memperoleh nilai sebesar 24.20 sehingga termasuk dalam kategori baik. Dalam persentase kelayakan, aspek kemenarikan tampilan mencapai 80.67% dan termasuk dalam kategori layak. Diagram penilaian pada uji coba kelompok kecil terhadap aspek kemenarikan tampilan dapat dilihat pada gambar 40.



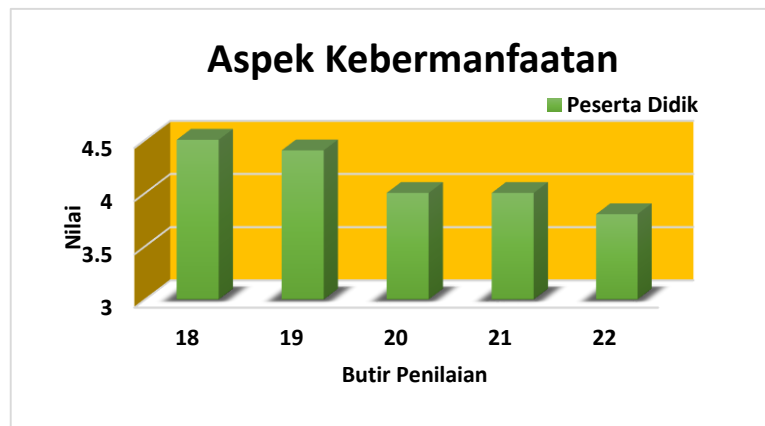
Gambar 40. Penilaian Peserta Didik Terhadap Aspek Kemenarikan Tampilan

Tabel 27. Rekapitulasi Hasil Validasi Aspek Kebermanfaatan

No	Indikator	Rerata	Kategori
Aspek Kebermanfaatan			
18	Memberikan dampak positif bagi peserta didik	4.5	Sangat Baik
19		4.4	Sangat Baik
20		4	Baik
21	Menambah keterampilan belajar bagi peserta didik	4	Baik
22		3.8	Baik
Jumlah		20.7	Baik
Persentase		82.8%	Sangat Layak

Sumber: Lampiran 7

Aspek kebermanfaatan pada uji coba kelompok kecil dinilai peserta didik dengan hasil yang sangat baik dan sangat layak. Aspek kebermanfaatan mendapatkan nilai 20.70 dari 5 indikator yang disediakan. Menurut persentase kelayakan aspek kebermanfaatan dari Permainan ACAK memperoleh hasil 82.8% sehingga masuk kategori sangat layak. Berikut adalah diagram penilaian pada uji coba perorangan aspek kebermanfaatan Permainan ACAK.



Gambar 41. Penilaian Peserta Didik Terhadap Aspek Kebermanfaatan

Secara keseluruhan menurut hasil perhitungan uji coba kelompok kecil, media pembelajaran Permainan ACAK mendapatkan jumlah skor rerata 89.50 untuk 21 indikator sehingga termasuk dalam kategori “Baik”. Berdasarkan persentase kelayakan mencapai 85.23%, sehingga media pembelajaran Permainan ACAK “Sangat Layak” digunakan sebagai media pembelajaran.

Selain peserta didik memberikan penilaian peserta didik juga memberikan komentar/saran antara lain:

- 1) Permainan ACAK sangat memotivasi untuk belajar.
- 2) Mohon ditingkatkan lagi untuk materi permainannya, agar tidak hanya materi aset tetap saja.
- 3) Meningkatkan aplikasi Permainan ACAK supaya siswa termotivasi untuk belajar Akuntansi.

Dari komentar/saran yang diberikan peserta didik terdapat respon positif terhadap media pembelajaran Permainan ACAK untuk kompetensi dasar Aset Tetap. (Lampiran 7)

c. Uji Coba Lapangan

Tahap uji coba lapangan dilakukan setelah produk Permainan ACAK direvisi berdasarkan penilaian uji coba kelompok kecil. Tujuan uji coba lapangan adalah untuk mengetahui kelayakan media secara luas. Pada uji coba lapangan dilakukan oleh seluruh peserta didik kelas XI Akuntansi 4 sebanyak 48 peserta didik. Peserta didik yang melakukan uji coba lapangan adalah peserta didik dengan tingkat kemampuan yang bervariasi mulai dari rendah, sedang dan tinggi. Hal ini dilakukan untuk mengetahui dampak penggunaan Permainan ACAK dari berbagai tingkat kemampuan peserta didik.

Uji coba lapangan dilakukan pada hari Sabtu, 9 Mei 2015, pada pukul 06.50 WIB sampai dengan pukul 08.25 WIB. Pada uji coba ini, peserta didik diminta memainkan Permainan ACAK dari awal sampai akhir.

Peserta didik diperkenalkan dengan Permainan ACAK mulai dari level dalam Permainan ACAK sampai *scoring* Permainan ACAK. Setelah peserta didik selesai memainkan Permainan ACAK, peserta didik diminta untuk mengisi angket kelayakan media dari aspek motivasi belajar, kemudahan pemakaian, kemenarikan tampilan dan kebermanfaatan Permainan ACAK sebagai media pembelajaran.

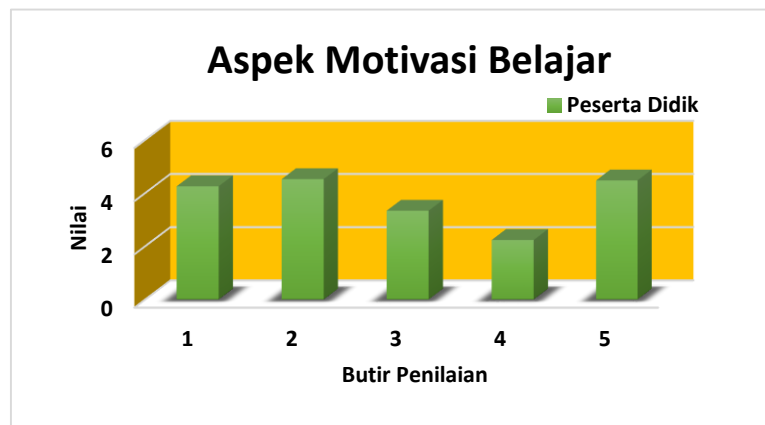
Hasil penilaian pada uji coba lapangan diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 28. Rekapitulasi Hasil Validasi Aspek Motivasi Belajar

No	Indikator	Rerata	Kategori
Aspek Motivasi Belajar			
1	Minat belajar peserta didik	4.25	Sangat Baik
2		4.52	Sangat Baik
3		3.39	Baik
4	Perhatian peserta didik	2.39	Cukup
5		4.47	Sangat Baik
Jumlah		19.04	Sangat Baik
Persentase		76.16%	Layak

Sumber: Lampiran 8

Berdasarkan tabel di atas dan perhitungan (pada lampiran) maka aspek motivasi belajar diperoleh jumlah nilai 19.04 untuk 5 indikator yang tersedia di angket sehingga termasuk kategori sangat baik. Apabila dinilai berdasarkan persentase kelayakan diperoleh 76.16% sehingga termasuk kriteria sangat layak. Penilaian aspek motivasi belajar ini dapat dilihat pada gambar 42.



Gambar 42. Penilaian Peserta Didik Terhadap Aspek Motivasi Belajar

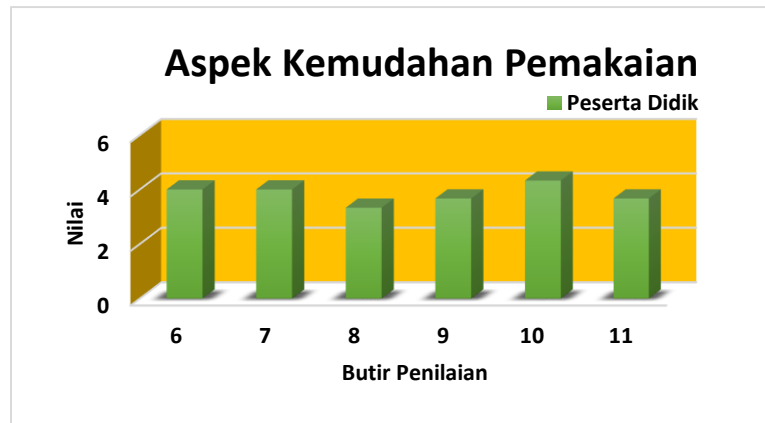
Tabel 29. Rekapitulasi Hasil Validasi Aspek Kemudahan Pemakaian

Aspek 23. Kemudahan Pemakaian			
No	Indikator	Rerata	Kategori
Aspek Kemudahan Pemakaian			
6	Kemudahan pengoperasian	4.06	Sangat Baik
7		4.27	Sangat Baik
8		3.02	Cukup
9	Kemudahan peserta didik dalam memahami materi	3.22	Baik
10		4.23	Sangat Baik
11		4.47	Sangat Baik
Jumlah		23.29	Baik
Persentase		77.63%	Layak

Sumber: Lampiran 8

Pada aspek kemudahan pemakaian diperoleh hasil penilaian 23.29 untuk 6 indikator sehingga termasuk dalam kategori baik. Apabila menggunakan persentase kelayakan aspek kemudahan pemakaian mendapatkan 77.63% sehingga termasuk dalam kriteria layak. Berikut

adalah diagram penilaian pada uji coba lapangan terhadap aspek kemudahan pemakaian:



Gambar 43. Penilaian Peserta Didik Terhadap Aspek Kemudahan Pemakaian

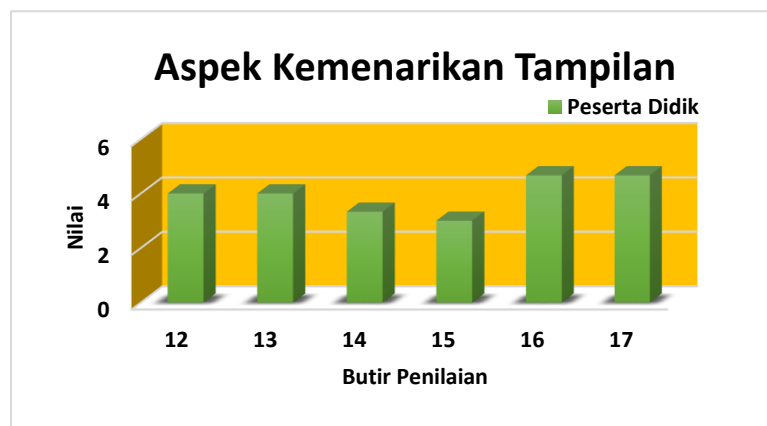
Tabel 30. Rekapitulasi Hasil Validasi Aspek Kemenarikan Tampilan

No	Indikator	Rerata	Kategori
Aspek Kemenarikan Tampilan			
12	Kualitas tampilan	4.17	Sangat Baik
13		4.14	Sangat Baik
14		3.35	Baik
15	Memberikan daya tarik pada peserta didik	3.08	Cukup
16		4.48	Sangat Baik
17		4.33	Sangat Baik
Jumlah		23.56	Baik
Persentase		78.54%	Layak

Sumber: Lampiran 8

Aspek kemenarikan tampilan merupakan aspek yang menilai hal-hal yang berkaitan dengan tampilan permainan yang membuat peserta didik tertarik memainkan Permainan ACAK. Dalam hal ini aspek

kemenarikan tampilan terdiri dari 6 indikator memperoleh nilai sebesar 23.56 sehingga termasuk dalam kategori baik. Dalam persentase kelayakan, aspek kemenarikan tampilan mencapai 78.54% dan termasuk dalam kategori layak. Diagram penilaian pada uji coba lapangan terhadap aspek kemenarikan tampilan dapat dilihat pada gambar 44.



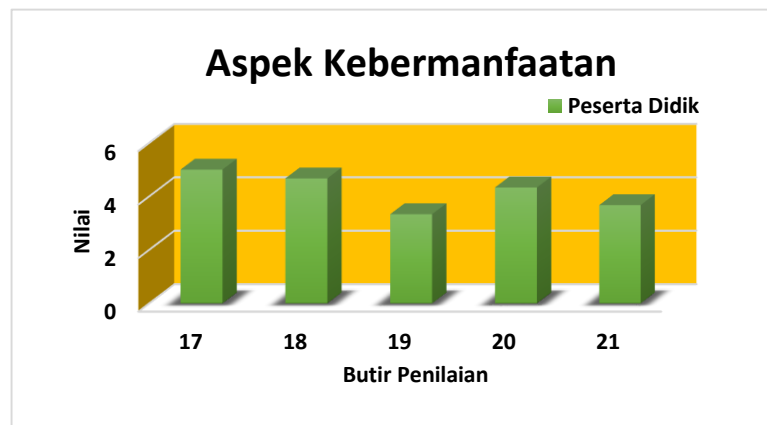
Gambar 44. Penilaian Praktisi Pembelajaran Akuntansi SMK Terhadap Aspek Kemenarikan Tampilan

Tabel 31. Rekapitulasi Hasil Validasi Aspek Kebermanfaatan

No	Indikator	Rerata	Kategori
Aspek Kebermanfaatan			
18	Memberikan dampak positif bagi peserta didik	4.37	Sangat baik
19		4.52	Sangat baik
20		3.45	Baik
21	Menambah keterampilan belajar bagi peserta didik	4.10	Sangat Baik
22		3.27	Baik
Jumlah		19.72	Sangat Baik
Persentase		78.91%	Layak

Sumber: Lampiran 8

Aspek kebermanfaatan pada uji coba lapangan dinilai peserta didik dengan hasil yang sangat baik dan sangat layak. Aspek kebermanfaatan mendapatkan nilai 19.72 dari 5 indikator yang disediakan. Menurut persentase kelayakan aspek kebermanfaatan dari Permainan ACAK memperoleh hasil 78.91% sehingga masuk kategori layak. Berikut adalah diagram penilaian pada uji coba lapangan aspek kebermanfaatan Permainan ACAK.



Gambar 45. Penilaian Peserta Didik Terhadap Aspek Kebermanfaatan

Secara keseluruhan menurut hasil perhitungan uji coba lapangan, media pembelajaran Permainan ACAK mendapatkan jumlah skor rerata 85.20 untuk 21 indikator sehingga termasuk dalam kategori “Baik”. Berdasarkan persentase kelayakan mencapai 81.14%, sehingga media pembelajaran Permainan ACAK “Sangat Layak” digunakan sebagai media pembelajaran.

Dari penilaian yang diberikan peserta didik terdapat respon positif terhadap media pembelajaran Permainan ACAK untuk kompetensi dasar Aset Tetap.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

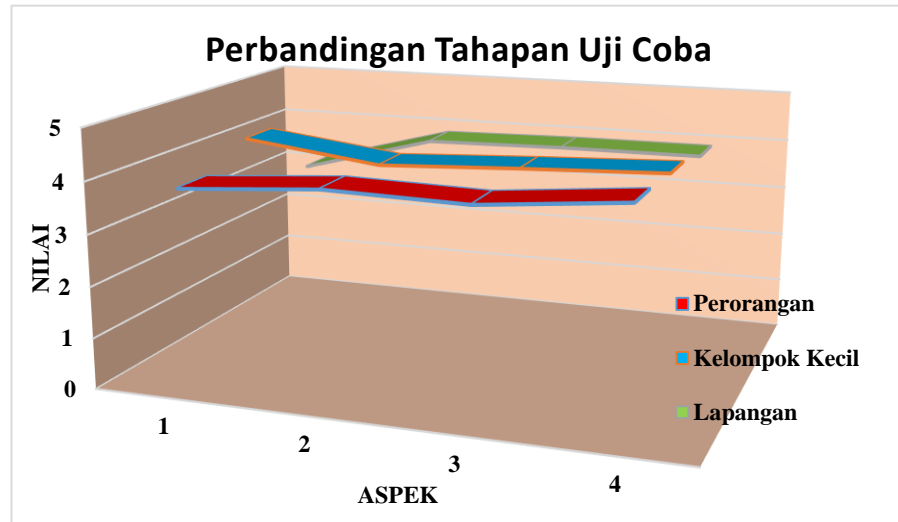
a. Perbandingan Tahapan Uji coba

Uji coba dilakukan melalui tiga tahapan, yaitu tahap uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan tahap uji coba lapangan. Masing-masing uji coba telah dianalisis dan dihitung tingkat kelayakannya. Pada bagian ini, dibandingkan hasil penilaian masing-masing tahapan. Berikut ini tabel perbandingan hasil perhitungan kelayakan media.

Tabel 32. Perbandingan Kelayakan Setiap Tahapan Uji Coba

No	Aspek	Uji Coba		
		Perorangan	Kelompok Kecil	Lapangan
1	Motivasi belajar	3.80	4.24	3.13
2	Kemudahan pemakaian	4.00	3.90	3.87
3	Kemenarikan tampilan	3.94	4.03	3.92
4	Kebermanfaatan	4.20	4.14	3.93
Jumlah		15.94	16.31	14.85

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat perbandingan pada gambar 46:



Gambar 46. Diagram Perbandingan Tahapan Uji Coba

Berdasarkan diagram di atas, dapat diketahui perbandingan masing-masing aspek baik dari uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan. Diagram di atas menunjukkan bahwa jumlah rerata skor uji coba kelompok kecil mendapatkan penilaian tertinggi dibandingkan uji coba perorangan dan uji coba lapangan. Jumlah rerata skor uji coba lapangan mendapatkan penilaian terendah dibandingkan uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil.

b. Kelayakan Media Pembelajaran

Kelayakan media pembelajaran diperoleh berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media, praktisi pembelajaran akuntansi SMK dan peserta didik SMK pada setiap tahapan uji coba. Penilaian kelayakan media berdasarkan ahli materi meliputi aspek relevansi materi, aspek evaluasi/latihan soal dan aspek efek untuk strategi pembelajaran. Aspek

yang dinilai dari ahli media antara lain aspek bahasa, aspek rekayasa perangkat lunak dan aspek komunikasi visual. Praktisi pembelajaran akuntansi SMK juga memberikan penilaian untuk Permainan ACAK dari aspek relevansi materi, aspek evaluasi/latihan soal, aspek efek untuk strategi pembelajaran dan aspek bahasa. Uji coba pada peserta didik menilai aspek motivasi belajar, aspek kemudahan pemakaian, aspek kemenarikan tampilan dan aspek kebermanfaatan.

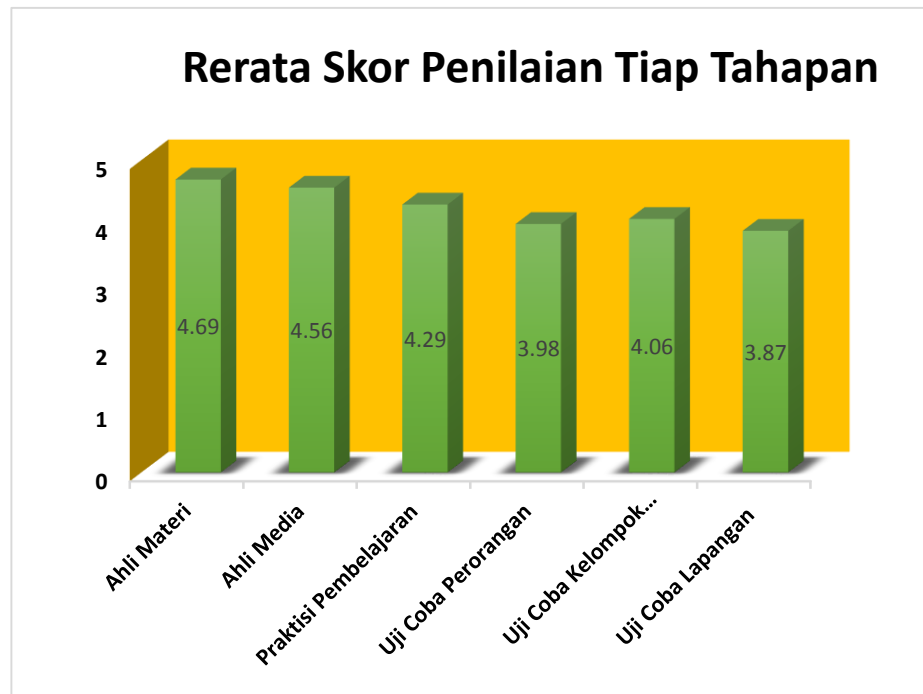
Kelayakan media tersebut dari setiap tahapan dapat dilihat pada tabel 33.

Tabel 33. Kelayakan Setiap Tahapan

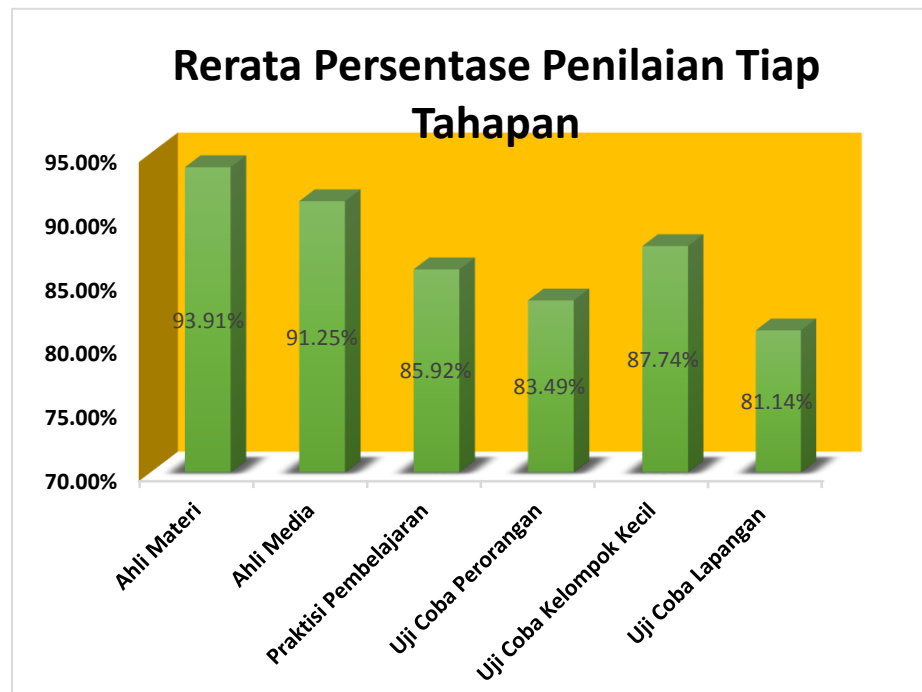
No	Tahapan Penilaian	Jumlah Skor	Rerata Skor	Kategori	Persentase	Kriteria
1	Ahli Materi	108	4.69	SB	93.91%	SL
2	Ahli Media	73	4.56	SB	91.25%	SL
3	Praktisi Pembelajaran	116	4.29	SB	85.92%	SL
4	Uji Coba Perorangan	87.67	3.98	B	83.49%	SL
5	Uji Coba Kelompok Kecil	89.50	4.06	B	87.74%	SL
6	Uji Coba Lapangan	85.20	3.87	B	81.14%	SL
Rerata			4.21	SB	86.73%	SL

Keterangan: SB = Sangat Baik, B = Baik dan SL = Sangat Layak

Berdasarkan tabel di atas, penilaian tiap tahapan dapat disajikan dalam diagram batang di bawah ini:



Gambar 47. Rerata Skor Penilaian Tiap Tahapan



Gambar 48. Rerata Persentase Penilaian Tiap Tahapan

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa penilaian dari berbagai macam aspek pada tiap tahapan menunjukkan hasil yang memuaskan. Berdasarkan penilaian media pada tahapan penilaian ahli materi, ahli media dan praktisi pembelajaran Akuntansi SMK menunjukkan hasil “Sangat Baik”. Hasil “Baik” ditunjukkan pada penilaian uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan. Berdasarkan persentase penilaian kelayakan dapat diketahui dari enam tahapan yang dilakukan mulai dari ahli materi sampai uji coba lapangan diketahui bahwa hasil yang didapatkan menunjukkan hasil “Sangat Baik” dan “Sangat Layak” untuk media pembelajaran Permainan ACAK.

C. Pembahasan

1. Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Edukasi Akuntansi Cari Kata (ACAK)

Prosedur penelitian dan pengembangan ini diadaptasi dari rangkuman aktivitas model ADDIE Dick and Carey (1996) dalam Endang Mulyatiningsih (2011: 185-186). Model ADDIE terdiri dari lima tahap yaitu *1) Analysis, 2) Design, 3) Development, 4) Implementation, and 5) Evaluation.*

Pengembangan Media Berbentuk Permainan Edukasi Akuntansi Cari Kata (ACAK) dimulai dari tahap analisis terhadap kurikulum yang digunakan di SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo. Observasi awal dilakukan ketika peneliti melaksanakan masa KKN PPL (Kuliah Kerja Nyata dan

Praktik Pengalaman Lapangan) kemudian observasi lanjutan dilaksanakan pada tanggal 24 Januari 2015. Selain melakukan analisis terhadap kurikulum, peneliti juga melakukan analisis terhadap kebutuhan peserta didik dan analisis mata pelajaran. Dari hasil wawancara bersama pendidik diketahui bahwa SMK YPE Sawunggalih masih menggunakan kurikulum 2013 sampai akhir tahun ajaran 2014/2015. Dari hasil pengamatan dapat diketahui bahwa pendidik kurang memaksimalkan penggunaan sarana dan prasarana yang disediakan sekolah, seperti penggunaan laboratorium komputer yang hanya untuk pembelajaran MYOB atau *Spreadsheet*. Pendidik juga masih menggunakan metode ceramah dalam proses pembelajarannya. Peserta didik kurang antusias mengikuti pembelajaran. Kemudian mata pelajaran Akuntansi Keuangan kompetensi dasar Aset Tetap merupakan materi yang berbobot dan memerlukan waktu banyak untuk pembelajarannya. Peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang baru dan menarik untuk dijadikan media pembelajaran alternatif.

Peneliti merancang instrumen yang digunakan untuk penilaian kelayakan Permainan Edukasi ACAK. Instrumen penilaian kelayakan Permainan Edukasi ACAK adalah angket kelayakan. Aspek kelayakan untuk ahli media, ahli materi dan praktisi pembelajaran yang dinilai terdiri dari aspek relevansi materi, evaluasi/latihan soal, bahasa, rekayasa perangkat lunak, komunikasi visual, efek untuk strategi pembelajaran, sedangkan aspek kelayakan untuk peserta didik yang dinilai terdiri dari aspek motivasi belajar, kemudahan pemakaian, kemenarikan tampilan dan kebermanfaatan.

Kemudian, peneliti merancang Permainan Edukasi ACAK mulai dari *flowchart* permainan, tampilan permainan yang terdiri dari halaman awal, halaman pengantar, menu utama, level di permainan sampai akhir dari permainan. Peneliti mengacu pada permainan *Word Search* dari perusahaan penyedia permainan di Android Ice Mochi. Selanjutnya, peneliti menyusun materi, soal dan jawaban yang dimuat di Permainan Edukasi ACAK. Materi, soal dan jawaban diperoleh peneliti dari buku sekolah elektronik, buku Akuntansi SMK Seri B Armico, Modul Akuntansi 2A Erlangga dan Akuntansi *Intermediate* Yudhistira.

Pembuatan aplikasi media pembelajaran Permainan Edukasi ACAK dilakukan pada bulan Maret sampai April 2015. Untuk mengetahui kelayakan media, tahap selanjutnya yang dilakukan adalah validasi oleh para ahli. Para validator yaitu, satu dosen ahli materi, satu dosen ahli media, dan satu praktisi pembelajaran Akuntansi Keuangan SMK. Peneliti melakukan revisi terhadap media pembelajaran Permainan Edukasi ACAK sehingga diperoleh media yang layak untuk diujicobakan kepada subjek uji coba.

Media pembelajaran Permainan Edukasi ACAK diimplementasikan kepada subjek uji coba perorangan, kelompok kecil dan lapangan di kelas XI Akuntansi SMK YPE Sawunggalih. Untuk uji coba perorangan, jumlah subjek penelitian adalah 3 peserta didik dengan kemampuan akademik yang berbeda. Uji coba kelompok kecil, 10 peserta didik dengan kemampuan akademik yang berbeda dan uji coba lapangan dengan jumlah subjek 48 peserta didik.

Tahap evaluasi dari pengembangan media pembelajaran Permainan Edukasi ACAK adalah memperbandingkan hasil dari seluruh tahapan uji coba dan melakukan rekapitulasi dari penilaian kelayakan oleh ahli materi, ahli media, praktisi pembelajaran dan peserta didik.

2. Kelayakan Media Pembelajaran Permainan Edukasi ACAK

Kelayakan media pembelajaran diketahui melalui tahap validasi oleh ahli. Validator yang dipilih oleh peneliti terdiri dari satu dosen ahli materi, satu dosen ahli media, satu praktisi pembelajaran Akuntansi Keuangan SMK, 3 peserta didik pada uji coba perorangan, 10 peserta didik pada uji coba kelompok kecil dan 48 peserta didik pada uji coba lapangan. Instrumen pengumpulan data menggunakan angket kelayakan media dengan skala 1-5. Penjelasan selengkapnya adalah sebagai berikut.

a. Ahli Materi

Ahli materi adalah satu dosen dari Pendidikan Akuntansi. Hasil validasi dilakukan untuk mengetahui kelayakan media dari segi materi yang disajikan. Berdasarkan hasil validasi yang dapat dilihat pada Lampiran 2, media dinilai dari aspek relevansi materi, aspek evaluasi/latihan soal dan aspek efek untuk strategi pembelajaran.

- 1) Kelayakan Permainan ACAK pada aspek relevansi materi dengan jumlah indikator 13 merupakan penilaian tertinggi diantara 3 aspek yang dinilai oleh ahli materi. Skor yang diperoleh adalah 62.00 dari skor maksimum 65.00, aspek relevansi materi memperoleh persentase skor 95.38% atau termasuk kategori Sangat Layak.

- 2) Kelayakan Permainan ACAK pada aspek evaluasi/latihan soal dengan jumlah indikator 8 memperoleh skor 37.00 dari skor maksimum 40.00. Aspek evaluasi/latihan soal memperoleh persentase skor sebesar 92.50% termasuk ke dalam kategori Sangat Layak.
- 3) Kelayakan Permainan ACAK pada aspek efek untuk strategi pembelajaran dengan jumlah indikator 2 merupakan penilaian terendah diantara 3 aspek yang dinilai oleh ahli materi. Skor yang diperoleh adalah 9.00 dari skor maksimum 10.00, aspek efek untuk strategi pembelajaran memperoleh persentase skor 90.00% termasuk ke dalam kategori Sangat Layak.

Berdasarkan penilaian ahli materi secara keseluruhan Permainan ACAK memperoleh jumlah skor 108 untuk 23 indikator. Permainan ACAK memperoleh rerata skor yang diperoleh adalah 4.69 (Sangat Baik) dan persentase skor 93.91% (Sangat Layak). Dengan demikian Permainan ACAK ini dinilai sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran di SMK.

b. Ahli Media

Ahli media merupakan satu dosen Fakultas Teknik Prodi Teknik Informatika yang terbiasa melakukan penilaian terhadap media yang dikembangkan mahasiswa. Berdasarkan Lampiran 3, media dinilai dari aspek bahasa, aspek rekayasa perangkat lunak dan aspek komunikasi visual.

- 1) Kelayakan Permainan ACAK pada aspek bahasa dengan jumlah indikator 2 memperoleh skor 9.00 dari skor maksimum 10.00. Aspek bahasa memperoleh persentase skor 90.00% termasuk kategori Sangat Layak.
- 2) Kelayakan Permainan ACAK pada aspek rekayasa perangkat lunak dengan jumlah indikator 8 merupakan penilaian tertinggi dari 3 aspek yang dinilai oleh ahli media. Aspek rekayasa perangkat lunak memperoleh skor 38.00 dari skor maksimum 40.00, dengan demikian persentase skornya adalah 95.00% kategori Sangat Layak.
- 3) Kelayakan Permainan ACAK pada aspek komunikasi visual dengan jumlah indikator 6 merupakan penilaian terendah dari 3 aspek yang dinilai oleh ahli media. Aspek ini memperoleh skor 26.00 dari skor maksimum 30.00 dan memperoleh persentase skor 86.70% kategori Sangat Layak.

Berdasarkan penilaian ahli media secara keseluruhan Permainan ACAK memperoleh jumlah skor 73 untuk 16 indikator. Permainan ACAK memperoleh rerata skor yang diperoleh adalah 4.56 (Sangat Baik) dan persentase skor 91.25% (Sangat Layak). Dengan demikian Permainan ACAK ini dinilai sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran di SMK.

c. Praktisi Pembelajaran Akuntansi Keuangan SMK

Praktisi pembelajaran Akuntansi Keuangan SMK adalah seorang guru yang mengampu mata pelajaran Akuntansi Keuangan di SMK YPE

Sawunggalih. Berdasarkan Lampiran 4, media dinilai dari aspek relevansi materi, aspek evaluasi/latihan soal, aspek efek untuk strategi pembelajaran dan aspek bahasa.

- 1) Kelayakan Permainan ACAK pada aspek relevansi materi dengan jumlah indikator 13 merupakan penilaian terendah dari 3 aspek yang dinilai oleh praktisi pembelajaran Akuntansi Keuangan SMK. Aspek relevansi materi memperoleh skor 50.00 dari skor maksimum 65.00, dengan demikian persentase skor yang diperoleh hanya 76.92% kategori Layak.
- 2) Kelayakan Permainan ACAK pada aspek evaluasi/latihan soal dengan jumlah indikator 8 memperoleh skor 32.00 dari skor maksimum 40.00. Aspek evaluasi/latihan soal memperoleh persentase skor sebesar 80.00% termasuk kategori Layak.
- 3) Kelayakan Permainan ACAK pada aspek efek untuk strategi pembelajaran dengan 4 indikator merupakan penilaian tertinggi dari 4 aspek yang dinilai oleh praktisi pembelajaran Akuntansi Keuangan SMK. Aspek ini memperoleh 20.00 yang merupakan skor sempurna, dengan demikian persentase skor yang diperoleh adalah 100% kategori Sangat Layak.
- 4) Kelayakan Permainan ACAK pada aspek bahasa dengan 2 indikator memperoleh skor 9.00 dari skor maksimum 10.00. Aspek bahasa memperoleh persentase skor 90.00% termasuk kategori Sangat Layak.

Berdasarkan penilaian praktisi pembelajaran Akuntansi Keuangan SMK secara keseluruhan Permainan ACAK memperoleh jumlah skor 116 untuk 27 indikator. Permainan ACAK memperoleh rerata skor yang diperoleh adalah 4.29 (Sangat Baik) dan persentase skor 85.92% (Sangat Layak). Dengan demikian Permainan ACAK ini dinilai sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran di SMK.

d. Uji Coba Perorangan

Pada uji coba perorangan, media diujicobakan pada 3 peserta didik kelas XI Akuntansi 2 SMK YPE Sawunggalih. 3 peserta didik tersebut memiliki kemampuan akademik yang berbeda, pemilihan ini dilakukan oleh pendidik.

- 1) Kelayakan Permainan ACAK pada aspek motivasi belajar dengan jumlah indikator 5 merupakan penilaian terendah dari 4 aspek yang dinilai oleh peserta didik. Aspek ini memperoleh skor rerata 19.00 dari skor rerata maksimum 25.00. Aspek motivasi belajar memperoleh persentase skor 76.00% atau termasuk kategori Layak.
- 2) Kelayakan Permainan ACAK pada aspek kemudahan pemakaian dengan jumlah indikator 6 memperoleh skor rerata 24.00 dari skor rerata maksimum 30.00. Aspek ini memperoleh persentase skor 80.00% kategori Layak.
- 3) Kelayakan Permainan ACAK pada aspek kemenarikan tampilan dengan jumlah indikator 6 memperoleh skor rerata 23.67 dari skor

rerata maksimum 30.00. Aspek ini memperoleh persentase skor 78.89% termasuk kategori Layak.

- 4) Kelayakan Permainan ACAK pada aspek kebermanfaatan dengan jumlah indikator 5 merupakan penilaian tertinggi dari 4 aspek yang dinilai oleh peserta didik. Aspek kebermanfaatan memperoleh skor rerata 21.00 dari skor rerata maksimum 25.00, dengan demikian persentase skor yang diperoleh adalah 84.00% Sangat Layak.

Berdasarkan penilaian peserta didik secara keseluruhan Permainan ACAK memperoleh jumlah skor rerata 87.67 untuk 21 indikator. Permainan ACAK memperoleh rerata skor yang diperoleh adalah 3.98 (Baik) dan persentase skor 83.49% (Sangat Layak). Dengan demikian Permainan ACAK ini dinilai sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran di SMK.

e. Uji Coba Kelompok Kecil

Pada uji coba kelompok kecil, media diujicobakan pada 10 peserta didik kelas XI Akuntansi 2 SMK YPE Sawunggalih. 10 peserta didik tersebut memiliki kemampuan akademik yang berbeda, pemilihan ini dilakukan oleh pendidik.

- 1) Kelayakan Permainan ACAK pada aspek motivasi belajar dengan jumlah indikator 5 merupakan penilaian tertinggi dari 4 aspek yang dinilai oleh peserta didik. Aspek ini memperoleh skor rerata 21.20 dari skor rerata maksimum 25.00. Aspek motivasi belajar

memperoleh persentase skor 84.80% atau termasuk kategori Sangat Layak.

- 2) Kelayakan Permainan ACAK pada aspek kemudahan pemakaian dengan jumlah indikator 6 merupakan penilaian terendah dari 4 aspek yang dinilai peserta didik. Aspek ini memperoleh skor rerata 23.40 dari skor rerata maksimum 30.00. Aspek ini memperoleh persentase skor 78.00% kategori Layak.
- 3) Kelayakan Permainan ACAK pada aspek kemenarikan tampilan dengan jumlah indikator 6 memperoleh skor rerata 24.20 dari skor rerata maksimum 30.00. Aspek ini memperoleh persentase skor 80.67% termasuk kategori Layak.
- 4) Kelayakan Permainan ACAK pada aspek kebermanfaatan dengan jumlah indikator 5. Aspek kebermanfaatan memperoleh skor rerata 20.70 dari skor rerata maksimum 25.00, dengan demikian persentase skor yang diperoleh adalah 82.80% Sangat Layak.

Berdasarkan penilaian peserta didik secara keseluruhan Permainan ACAK memperoleh jumlah skor rerata 89.50 untuk 21 indikator. Permainan ACAK memperoleh rerata skor yang diperoleh adalah 4.06 (Baik) dan persentase skor 87.74% (Sangat Layak). Dengan demikian Permainan ACAK ini dinilai sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran di SMK.

f. Uji Coba Lapangan

Pada uji coba lapangan, media diujicobakan pada 48 peserta didik kelas XI Akuntansi 4 SMK YPE Sawunggalih. 48 peserta didik tersebut memiliki kemampuan akademik yang berbeda, pemilihan ini dilakukan oleh pendidik.

- 1) Kelayakan Permainan ACAK pada aspek motivasi belajar dengan jumlah indikator 5. Aspek ini memperoleh skor rerata 19.04 dari skor rerata maksimum 25.00. Aspek motivasi belajar memperoleh persentase skor 76.16% atau termasuk kategori Layak.
- 2) Kelayakan Permainan ACAK pada aspek kemudahan pemakaian dengan jumlah indikator 6 memperoleh skor rerata 23.29 dari skor rerata maksimum 30.00. Aspek ini memperoleh persentase skor 77.63% kategori Layak.
- 3) Kelayakan Permainan ACAK pada aspek kemenarikan tampilan dengan jumlah indikator 6 memperoleh skor rerata 23.56 dari skor rerata maksimum 30.00. Aspek ini memperoleh persentase skor 78.54% termasuk kategori Layak.
- 4) Kelayakan Permainan ACAK pada aspek kebermanfaatan dengan jumlah indikator 5 merupakan penilaian tertinggi dari 4 aspek yang dinilai oleh peserta didik. Aspek kebermanfaatan memperoleh skor rerata 19.72 dari skor rerata maksimum 25.00, dengan demikian persentase skor yang diperoleh adalah 78.91% Layak.

Berdasarkan penilaian peserta didik secara keseluruhan Permainan ACAK memperoleh jumlah skor rerata 85.20 untuk 21 indikator. Permainan ACAK memperoleh rerata skor yang diperoleh adalah 3.87 (Baik) dan persentase skor 81.14% (Sangat Layak). Dengan demikian Permainan ACAK ini dinilai sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran di SMK.

Berdasarkan enam tahapan penilaian kelayakan Permainan Edukasi ACAK dapat disimpulkan bahwa Permainan Edukasi ACAK memperoleh rerata skor 4.21 termasuk kategori Sangat Baik dan rerata persentase skor 86.73 termasuk kategori Sangat Layak.

D. Batasan Pengembangan

Dalam melaksanakan penelitian dan pengembangan mengenai media pembelajaran Permainan ACAK kompetensi dasar Aset Tetap terdapat beberapa keterbatasan. Beberapa keterbatasan tersebut antara lain:

- a. Produk media pembelajaran Permainan ACAK yang dihasilkan masih termasuk hasil pengembangan tingkat pemula yang hanya mencakup satu kompetensi dasar yaitu aset tetap.
- b. Produk media pembelajaran Permainan ACAK kompetensi dasar Aset Tetap hanya digunakan di SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo jurusan Akuntansi kelas XI.

- c. Produk media pembelajaran Permainan ACAK kompetensi dasar Aset Tetap hanya dapat digunakan dengan menggunakan komputer atau laptop sehingga belum dapat dioperasikan menggunakan *handphone*.

BAB V

KESIMPULAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada Bab IV, maka penelitian dan pengembangan ini dapat disimpulkan bahwa:

1. Pengembangan media pembelajaran berbentuk Permainan Edukasi Akuntansi Cari Kata (ACAK) melalui lima tahap yaitu:
 - a. *Analysis*, merupakan tahap awal berupa analisis kurikulum, analisis kebutuhan peserta didik analisis mata pelajaran.
 - b. *Design*, merupakan tahap perancangan produk yang terdiri dari pembuatan kisi-kisi instrumen penelitian, perancangan produk media (*storyboard*), penyusunan materi, soal dan jawaban, juga pengumpulan *background*, *backsound*, gambar dan tombol.
 - c. *Development*, merupakan tahap pengembangan produk media dimulai dari pembuatan aplikasi, validasi I, revisi I, validasi II dan revisi II.
 - d. *Implementation*, merupakan tahap pengimplementasian produk media terdiri dari uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan.
 - e. *Evaluation*, merupakan tahap akhir dari prosedur pengembangan Permainan ACAK terdiri dari perbandingan tahap uji coba dan kelayakan produk media.

2. Tingkat kelayakan Permainan ACAK diketahui berdasarkan penilaian kelayakan dari satu dosen ahli materi, satu dosen ahli media dan satu praktisi pembelajaran Akuntansi Keuangan SMK pada aspek relevansi materi, evaluasi/latihan soal, efek untuk strategi pembelajaran, bahasa, rekayasa perangkat lunak dan komunikasi visual.
 - a. Penilaian kelayakan oleh ahli materi diperoleh rerata skor 4.69 (Sangat Baik) dan 93.91% (Sangat Layak).
 - b. Penilaian kelayakan oleh ahli media diperoleh rerata skor 4.56 (Sangat Baik) dan 91.25% (Sangat Layak).
 - c. Penilaian kelayakan oleh praktisi pembelajaran Akuntansi Keuangan SMK diperoleh rerata skor 4.29 (Sangat Baik) dan 85.92% (Sangat Layak).
3. Respon peserta didik kelas XI Akuntansi dengan adanya media pembelajaran Permainan Edukasi ACAK pada aspek motivasi belajar, kemudahan pemakaian, kemenarikan tampilan dan kebermanfaatan.
 - a. Pada uji coba perorangan diperoleh rerata skor 3.98 (Baik) dan 83.49% (Sangat Layak).
 - b. Pada uji coba kelompok kecil diperoleh rerata skor 4.06 (Baik) dan 87.74% (Sangat Layak).
 - c. Pada uji coba lapangan diperoleh rerata skor 3.87 (Baik) dan 81.14% (Sangat Layak).

B. Saran

Berdasarkan penelitian pengembangan dan batasan pengembangan seperti telah dijelaskan, Permainan Edukasi ACAK sebagai media pembelajaran masih memiliki banyak kelemahan. Oleh karena itu, beberapa saran pemanfaatan dan pengembangan produk lebih lanjut yang dibutuhkan adalah sebagai berikut:

1. Waktu pengembangan Permainan Edukasi ACAK diperpanjang, mulai dari tahap analisis sampai evaluasi produk sehingga penelitian pengembangan dilakukan secara maksimal.
2. Penelitian selanjutnya sebaiknya selain mengukur kelayakan media juga menghitung tingkat efektivitasnya.
3. Instrumen penelitian dalam Permainan Edukasi ACAK seharusnya divalidasi oleh ahli terlebih dahulu sehingga dapat diketahui kualitasnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Majid. (2008). *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: Rosdakarya.
- Azhar Arsyad. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Daryanto (2011). *Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Java Media.
- Dimiyati & Mudjiono (2009). *Belajar dan Pembelajaran*. 4rd ed. Jakarta: Penerbit Rineka Cipta.
- Dina Indriana. (2011). *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Dwi Ikhtiarini. (2012). "Media Permainan *Castle Of Element* Berbasis Komputer Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Pokok Unsur, Senyawa dan Campuran". *UNESA Journal of Chemical Education*. Volume 1, No 2. Diakses dari <http://ejournal.unesa.ac.id/index.php/journal-of-chemical-education/article/view/357> pada tanggal 29 Oktober 2014 pukul 22:47 WIB.
- Dwi Mukminan Wahyuni. (2013). Efektivitas Pembelajaran Geografi Dengan Menggunakan Media Word Search Puzzle (WSP) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Skripsi*. Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Yogyakarta.
- Dwi Siswoyo. (2011). *Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Dwi Zain Musofa. (2013). "Using Thematic Word Search game to Improve the Eight Graders' Reading Ability of SMPN 7 Malang". *Skripsi Jurusan Sastra Inggris*. Fakultas Sastra UM. Diakses dari <http://karya-ilmiah.um.ac.id/index.php/sastra-inggris/article/view/31104> pada tanggal 29 Oktober 2014 pukul 14:45 WIB.
- Eko Putro Widyoko. (2011). *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Endang Mulyatiningsih. (2011). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Endar Hartono. (2012). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Web* Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas VIII SMP Negeri 1 Bantul. *Skripsi*. Yogyakarta: Fakultas Sains Dan Teknologi Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga. Diakses dari <http://digilib.uin-suka.ac.id/7235/> pada tanggal 15 Oktober 2014 pukul 17:12 WIB.

- Erma Novitasari, dkk. (2013). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis IT Berbentuk Permainan Ular Tangga Materi Alat Optik Untuk Kelas VIII SMP. *Jurnal Pendidikan Fisika UNS*. Volume 1, No 1. Diakses dari <http://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/pfisika/article/view/1775> pada tanggal 15 Oktober 2014 pukul 17:13 WIB.
- Galih Pranowo. (2011). *Kreasi Animasi Interaktif dengan Action Script 3.0 pada Flash CS5*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Genesa V., Markis Y., & Rahmahtisilvia. (2013). “Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Vocal Melalui Media *Puzzle* Bagi Anak Kesulitan Belajar Kelas II SDN 18 Koto Luar”. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus*. Volume 2, No 3. Diakses dari <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jupekhu/article/viewFile/2117/1781> pada tanggal 4 Desember 2014 pukul 22:24 WIB.
- Hamdi Purwa Nugraha, dkk. (2013). “Pengembangan Media Pembelajaran Media *Educational Game* Pada Standar Kompetensi Menjelaskan Dasar-Dasar Sinyal Video”. *UNESA Journal of Electro Education*. Volume 2, No 2. Diakses dari <http://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-teknik-elektro/article/view/3352> pada 15 Oktober 2014 pukul 17:18 WIB.
- Hamzah B. Uno. (2006). *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar Yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hector Fernandez. (2012). Pengembangan Media Pembelajaran Dalam Bentuk *Buku Digital* Dengan Menggunakan *Software Adobe Flash CS3* Pada Pembelajaran Seni Musik Di SMP Negeri 1 Tempel. *Skripsi*. Yogyakarta: Fakultas Bahasa Dan Seni, Universitas Negeri Yogyakarta.
- Kardiman, dkk (2009). *Prinsip-Prinsip Akuntansi 1. SMA Kelas XI*. Jakarta: Yudhistira.
- Kurniawan Aji Sutardi. (2007). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) IPA Dengan Tema Air Menggunakan Metode *Webbed* Berbasis *Adobe Flash CS4* Pada Kelas VII SMP RSBI. *Skripsi*. Yogyakarta: Fakultas Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Negeri Yogyakarta.
- Martinis Yamin (2007). *Strategi Pembelajaran Berbasis Kompetensi*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Moh. Faizal Alwi dan Lusiah Rakhmawati. (2014). Pengembangan *Pengembangan Media Pembelajaran Computer Based Instruction (CBI) Menggunakan Adobe Flash CS5 dan DSCH2* Pada Materi Menerapkan dan Menguji Macam-Macam Flip-Flop di SMKN 7 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Elektro. UNESA*. Volume 3 (3). Diakses dari <http://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-teknik-elektro/article/view/8972> pada tanggal 29 Oktober 2014 pukul 14:47 WIB.

- Mohammad Ali. (2010). *Metodologi dan Aplikasi Riset Pendidikan*. Bandung: Pustaka Cendekia Utama.
- Mulyasa. (2007). *Menjadi Guru Profesional: Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*. Bandung : Remaja Rosdakarya Offset.
- Nana Syaodih Sukmadinata. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Nanik Wahyuni dan Irena Yolanita Maureen. (2010). Pemanfaatan Media Puzzle Metamorfosis dalam Pembelajaran Sains Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kelas II SDN Sawunggaling 1/382 Surabaya. *Jurnal Teknik Pendidikan UNESA*. 10(1), 77-88.
- Branch, Robert Maribe. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Athena: Springer.
- Romi Satria Wahono. (2006). Aspek dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran. Diakses dari <http://romistariawahono.net/2006/06/21/aspek-dan-kriteria-penilaian-media-pembelajaran/> pada tanggal 5 November 2014 pukul 10:37 WIB.
- Setyani, F., Isnanto, R. R., & Martono, K. T. (2014). “Pengenalan Bahasa Inggris Untuk Anak Melalui Permainan Edukasi *The Zoo* Berbasis Kinect”. *Undergraduate Thesis: Universitas Diponegoro*. Diakses dari <http://eprints.undip.ac.id/42302/> pada tanggal 29 Oktober 2014 pukul 20:22 WIB.
- Slavin, Robert E. (2011). *Psikologi Pendidikan Teori dan Praktik Edisi Sembilan Jilid 1 dan 2*. Terjemahan Drs. Marianto Samosir, S.H. Jakarta: PT. Indeks.
- Sugar, Steve dan Kim Kostoroski Sugar. (2002). *Primary Games: Experiential Learning Activities for Teaching Children K-8*. San Fransisco: Jossey Bass
- Sugihartono, dkk. (2007). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- _____. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Taswan (Cand). (2008). *Akuntansi Perbankan Transaksi dalam Valuta Rupiah*. 3rd ed. Semarang: UPP STIM YKPN.
- Thomas Wibowo Agung Sutjiono. (2005). Pendayagunaan Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Penabur*. Volume 4, No 4.


- Thomas Wibowo Agung Sutjiono. (2005). Pendayagunaan Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Penabur*. 4 (4), Hal 76-84. Diakses dari <http://202.147.254.252/files/Hal.76-84%20Pendayagunan%20Media%20Pembelajaran.pdf> pada tanggal 29 Oktober 2014 pukul 20:25 WIB.
- Toto Sucipto, dkk. (2011). *Akuntansi: Siklus Akuntansi Tingkat Menengah (Intermediate)*. Jakarta: Yudhistira.
- Tukiran Taniredja, Efi Miftah Faridli, dan Sri Harmianto. (2012). *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Bandung: Alfabeta.
- Wina Sanjaya. (2006). *Strategi Pembelajaran*. Bandung: Kencana Prenadamedia Group.

LAMPIRAN

LAMPIRAN 1

INSTRUMEN PENELITIAN


- ✓ **SILABUS**
- ✓ **KISI-KISI ANGKET**
- ✓ **ANGKET AHLI MATERI**
- ✓ **ANGKET AHLI MEDIA**
- ✓ **ANGKET PRAKTISI**
PEMBELAJARAN AKUNTANSI
SMK
- ✓ **ANGKET PESERTA DIDIK**

	FORMULIR		Kode Dok.	WK1/PRP/FO-009
	SILABUS		Status Revisi	01
			Halaman	
			Tanggal Terbit	1 Juli 2014


Satuan Pendidikan : SMK
Bidang Keahlian : Bisnis dan Manajemen
Program Keahlian : Keuangan
Paket Keahlian : Akuntansi
Kelas /Semester : XII / 2

Kompetensi Inti:


- KI 1: Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
- KI 2: Menghayati dan mengamalkan perilaku (jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
- KI 3: Memahami, menerapkan dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, dan rasa prosedural berdasarkan rasa ingintahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah
- KI 4: mengolah, menalar dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung

	FORMULIR		Kode Dok.	WK1/PRP/FO-009
	SILABUS		Status Revisi	01
			Halaman	
			Tanggal Terbit	1 Juli 2014


Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
1.1. Mensyukuri karunia Tuhan Yang Maha Esa, atas pemberian amanah untuk mengelola administrasi keuangan entitas. 1.2. Mengamalkan ajaran agama dalam memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi untuk menghasilkan informasi keuangan yang mudah dipahami, relevan, andal, dan dapat diperbandingkan.	Perolehan Aset Tetap: 1. Pengertian aset tetap 2. Karakteristik aset tetap 3. Penilaian aset tetap 4. Akun-akun yang tergolong aset tetap 5. Penentuan harga perolehan berbagai aset tetap dengan cara membeli 6. Penentuan harga perolehan berbagai aset tetap dengan cara hibah	Mengamati mempelajari buku teks, bahan tayang maupun sumber lain tentang Perolehan Aset Tetap Menanya Merumuskan pertanyaan untuk mengidentifikasi masalah penentuan Perolehan Aset Tetap Mengesplorasi Mengumpulkan data dan informasi tentang Perolehan Aset Tetap	Tugas <ul style="list-style-type: none"> Individu/k e-lompok Pemecahan masalah Observasi Ceklist lembar pengamatan sikap kegiatan individu/ kelompok Portofolio	3 Jp	a. Akuntansi SMK – Seri B, Armico b. Modul Akuntansi 2A, Erlangga c. Akuntansi Intermediet, Yudhistira
2.1. Memiliki motivasi internal dan menunjukkan rasa ingin tahu dalam menemukan dan memahami pengetahuan dasar tentang komputer akuntansi. 2.2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, santun, responsif dan pro-aktif dalam berinteraksi secara efektif dalam lingkungan sosial sesuai dengan prinsip etika profesi bidang komputer akuntansi.					

	FORMULIR		Kode Dok.	WK1/PRP/FO-009
	SILABUS		Status Revisi	01
			Halaman	
			Tanggal Terbit	1 Juli 2014


Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
2.3. Menghargai kerja individu dan kelompok serta mempunyai kepedulian yang tinggi dalam menjaga keselarasan lingkungan sosial, lingkungan kerja dan alam. 3.2. Menjelaskan pengertian, unsur-unsur dan pencatatan perolehan aset tetap. 4.1 Menentukan dan mencatat harga perolehan aset tetap.		Asosiasi <ul style="list-style-type: none"> menganalisis dan menyimpulkan informasi tentang Perolehan Aset Tetap menyimpulkan keseluruhan materi Komunikasi Menyampaikan laporan tentang Perolehan Aset Tetap dan mempresentasikannya dalam bentuk tulisan dan lisan	Laporan tertulis individu/kelompok Tes Tes tertulis bentuk studi kasus dan/atau pilihan ganda		
1.1. Mensyukuri karunia Tuhan Yang Maha Esa, atas pemberian amanah untuk mengelola administrasi keuangan entitas. 1.2. Mengamalkan ajaran agama dalam memanfaatkan ilmu	Penyusutaan aset tetap: 1. Pengertian penyusutan aset tetap 2. Faktor –faktor perhitungan penyusutan	Mengamati mempelajari buku teks, bahan tayang maupun sumber lain	Tugas <ul style="list-style-type: none"> Individu/kelompok 	6 Jp	a. Akuntansi SMK – Seri B, Armico b. Modul Akuntansi

	FORMULIR		Kode Dok.	WK1/PRP/FO-009
	SILABUS		Status Revisi	01
			Halaman	
			Tanggal Terbit	1 Juli 2014


Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
<p>pengetahuan dan teknologi untuk menghasilkan informasi keuangan yang mudah dipahami, relevan, andal, dan dapat diperbandingkan.</p> <p>2.1. Memiliki motivasi internal dan menunjukkan rasa ingin tahu dalam menemukan dan memahami pengetahuan dasar tentang komputer akuntansi.</p> <p>2.2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, santun, responsif dan pro-aktif dalam berinteraksi secara efektif dalam lingkungan sosial sesuai dengan prinsip etika profesi bidang komputer akuntansi.</p> <p>2.3. Menghargai kerja individu dan kelompok serta mempunyai kepedulian yang tinggi dalam menjaga keselarasan lingkungan sosial, lingkungan kerja dan alam.</p>	<p>3. Metode-metode penyusutan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Metode aktivitas (unit produksi) • Metode garis lurus • Metode jumlah angka tahun • Metode saldo menurun <p>4. Jurnal penyusutan aset tetap</p> <p>5. Penyajian aset tetap dalam laporan keuangan</p>	<p>tentang Penyusutan aset tetap</p> <p>Menanya</p> <p>Merumuskan pertanyaan untuk mengidentifikasi masalah Penyusutan aset tetap</p> <p>Mengesplorasi</p> <p>Mengumpulkan data dan informasi tentang Penyusutan aset tetap</p> <p>Asosiasi</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Pemecahan masalah <p>Observasi</p> <p>Ceklist lembar pengamatan sikap kegiatan individu/ kelompok</p> <p>Portofolio</p> <p>Laporan tertulis</p>		<p>2A, Erlangga</p> <p>c. Akuntansi Intermedie, Yudhistira</p>

	FORMULIR		Kode Dok.	WK1/PRP/FO-009
	SILABUS		Status Revisi	01
			Halaman	
			Tanggal Terbit	1 Juli 2014


Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
3.3. Menjelaskan metode penyusutan dalam penggunaan aset tetap dan pencatatan penyusutannya. 4.2 Menghitung dan pencatat beban penyusutan aset tetap untuk berbagai metode penyusutan		<ul style="list-style-type: none"> menganalisis dan menyimpulkan informasi tentang Penyusutan aset tetap menyimpulkan keseluruhan materi <p>Komunikasi</p> <p>Menyampaikan laporan tentang Penyusutan aset tetap dan mempresentasikannya dalam bentuk tulisan dan lisan</p>	individu/ kelompok Tes Tes tertulis bentuk studi kasus dan/atau pilihan ganda		
1.1. Mensyukuri karunia Tuhan Yang Maha Esa, atas pemberian amanah untuk mengelola administrasi keuangan entitas. 1.2. Mengamalkan ajaran agama dalam memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi untuk menghasilkan informasi keuangan yang mudah dipahami, relevan,	Jenis pengeluaran masa manfaat aset tetap dan pencatatannya di dalam jurnal: <ol style="list-style-type: none"> Beban pemeliharaan (revenue expenditure) Beban pengembangan (capital expenditure) 	<p>Mengamati</p> <p>mempelajari buku teks, bahan tayang maupun sumber lain tentang jenis pengeluaran</p>	<p>Tugas</p> <ul style="list-style-type: none"> Individu/k e-lompok 	3 Jp	a. Akuntansi SMK – Seri B, Armico b. Modul Akuntansi 2A, Erlangga c. Akuntansi Intermediat

	FORMULIR		Kode Dok.	WK1/PRP/FO-009
	SILABUS		Status Revisi	01
			Halaman	
			Tanggal Terbit	1 Juli 2014


Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
<p>andal, dan dapat diperbandingkan.</p> <p>2.1. Memiliki motivasi internal dan menunjukkan rasa ingin tahu dalam menemukan dan memahami pengetahuan dasar tentang komputer akuntansi.</p> <p>2.2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, santun, responsif dan pro-aktif dalam berinteraksi secara efektif dalam lingkungan sosial sesuai dengan prinsip etika profesi bidang komputer akuntansi.</p> <p>2.3. Menghargai kerja individu dan kelompok serta mempunyai kepedulian yang tinggi dalam menjaga keselarasan lingkungan sosial, lingkungan kerja dan alam.</p> <p>3.4. Menjelaskan pencatatan pengeluaran untuk pemeliharaan/pengembangan aset tetap.</p>		<p>masa manfaat aset tetap dan pencatatannya di dalam jurnal</p> <p>Menanya</p> <p>Merumuskan pertanyaan untuk mengidentifikasi masalah jenis pengeluaran masa manfaat aset tetap dan pencatatannya di dalam jurnal</p> <p>Mengesplorasi</p> <p>Mengumpulkan data dan informasi tentang jenis pengeluaran masa manfaat aset tetap dan pencatatannya di dalam jurnal</p>	<ul style="list-style-type: none"> Pemecahan masalah <p>Observasi</p> <p>Ceklist lembar pengamatan sikap kegiatan individu/ kelompok</p> <p>Portofolio</p> <p>Laporan tertulis individu/ kelompok</p>		e, Yudhistira

	FORMULIR		Kode Dok.	WK1/PRP/FO-009
	SILABUS		Status Revisi	01
			Halaman	
			Tanggal Terbit	1 Juli 2014


Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
4.3 Mencatat beban pengeluaran untuk tujuan pemeliharaan dan tujuan pengembangan aset tetap.		Asosiasi <ul style="list-style-type: none"> menganalisis dan menyimpulkan informasi tentang jenis pengeluaran masa manfaat aset tetap dan pencatatannya di dalam jurnal menyimpulkan keseluruhan materi Komunikasi <p>Menyampaikan laporan tentang jenis pengeluaran masa manfaat aset tetap dan pencatatannya di dalam jurnal dan mempresentasi-kannya dalam bentuk tulisan dan lisan</p>	Tes <p>Tes tertulis bentuk studi kasus dan/atau pilihan ganda</p>		
1.1. Mensyukuri karunia Tuhan Yang Maha Esa, atas pemberian amanah untuk mengelola administrasi keuangan entitas.	Cara penghentian aset tetap dan pencatatannya di dalam jurnal dan buku besar:	Mengamati	Tugas <ul style="list-style-type: none"> Individu/k e-lompok 	6 Jp	a. Akuntansi SMK – Seri B, Armico

	FORMULIR		Kode Dok.	WK1/PRP/FO-009
	SILABUS		Status Revisi	01
			Halaman	
			Tanggal Terbit	1 Juli 2014


Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
<p>1.2. Mengamalkan ajaran agama dalam memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi untuk menghasilkan informasi keuangan yang mudah dipahami, relevan, andal, dan dapat diperbandingkan.</p>	<p>1. Dibuang/dihapuskan (discarded) 2. Dijual (sold) 3. Ditukar dengan aktiva lain (exchange)</p>	<p>mempelajari buku teks, bahan tayang maupun sumber lain tentang penghentian aset tetap</p> <p>Menanya</p> <p>Merumuskan pertanyaan untuk mengidentifikasi masalah penghentian aset tetap</p>	<p>• Pemecahan masalah</p> <p>Observasi</p> <p>Ceklist lembar pengamatan sikap kegiatan individu/ kelompok</p> <p>Portofolio</p> <p>Laporan tertulis individu/ kelompok</p>		<p>b. Modul Akuntansi 2A, Erlangga</p> <p>c. Akuntansi Intermediete, Yudhistira</p>
<p>2.1. Memiliki motivasi internal dan menunjukkan rasa ingin tahu dalam menemukan dan memahami pengetahuan dasar tentang komputer akuntansi.</p>					
<p>2.2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, santun, responsif dan pro-aktif dalam berinteraksi secara efektif dalam lingkungan sosial sesuai dengan prinsip etika profesi bidang komputer akuntansi.</p> <p>2.3. Menghargai kerja individu dan kelompok serta mempunyai kepedulian yang tinggi dalam menjaga keselarasan lingkungan sosial, lingkungan kerja dan alam.</p>					

	FORMULIR		Kode Dok.	WK1/PRP/FO-009
	SILABUS		Status Revisi	01
			Halaman	
			Tanggal Terbit	1 Juli 2014


Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
3.5. Menjelaskan pencatatan penghentian aset tetap.		<p>Mengumpulkan data dan informasi tentang penghentian aset tetap</p> <p>Asosiasi</p> <ul style="list-style-type: none"> menganalisis dan menyimpulkan informasi tentang penghentian aset tetap menyimpulkan keseluruhan materi <p>Komunikasi</p> <p>Menyampaikan laporan tentang penghentian aset tetap dan mempresentasikannya dalam bentuk tulisan dan lisan</p>	<p>Tes</p> <p>Tes tertulis bentuk studi kasus dan/atau pilihan ganda</p>		
4.4 Menghitung dan mencatat penghentian aset tetap dengan berbagai cara.					

	FORMULIR		Kode Dok.	WK1/PRP/FO-009
	SILABUS		Status Revisi	01
			Halaman	
			Tanggal Terbit	1 Juli 2014


Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
1.1. Mensyukuri karunia Tuhan Yang Maha Esa, atas pemberian amanah untuk mengelola administrasi keuangan entitas. 1.2. Mengamalkan ajaran agama dalam memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi untuk menghasilkan informasi keuangan yang mudah dipahami, relevan, andal, dan dapat diperbandingkan.	Aset tetap berupa sumber daya alam dan aset tidak berwujud: 1. Karakteristik aset tetap berupa sumber daya alam 2. Harga perolehan aset tetap berupa sumber daya alam 3. Metode pencatatan beban deplesi serta penyajian dalam laporan laba-rugi.	Mengamati mempelajari buku teks, bahan tayang maupun sumber lain tentang Aset tetap berupa sumber daya alam dan aset tidak berwujud Menanya Merumuskan pertanyaan untuk mengidentifikasi masalah Aset tetap berupa sumber daya alam dan aset tidak berwujud Mengesplorasi Mengumpulkan data dan informasi tentang Aset tetap	Tugas <ul style="list-style-type: none"> • Individu/k e-lompok • Pemecahan masalah Observasi Ceklist lembar pengamatan sikap kegiatan individu/ kelompok	6 Jp	a. Akuntansi SMK – Seri B, Armico b. Modul Akuntansi 2A, Erlangga c. Akuntansi Intermediate, Yudhistira
2.1. Memiliki motivasi internal dan menunjukkan rasa ingin tahu dalam menemukan dan memahami pengetahuan dasar tentang komputer akuntansi. 2.2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, santun, responsif dan pro-aktif dalam berinteraksi secara efektif dalam lingkungan sosial sesuai dengan prinsip etika profesi bidang komputer akuntansi.			Portofolio		

	FORMULIR		Kode Dok.	WK1/PRP/FO-009
	SILABUS		Status Revisi	01
			Halaman	
			Tanggal Terbit	1 Juli 2014


Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
2.3. Menghargai kerja individu dan kelompok serta mempunyai kepedulian yang tinggi dalam menjaga keselarasan lingkungan sosial, lingkungan kerja dan alam.		berupa sumber daya alam dan aset tidak berwujud	Laporan tertulis individu/ kelompok		
3.6. Menjelaskan karakteristik, harga perolehan dan metode pencatatan beban deplesi aset tetap berupa sumber daya alam.		Asosiasi <ul style="list-style-type: none">menganalisis dan menyimpulkan informasi tentang Aset tetap berupa sumber daya alam dan aset tidak berwujudmenyimpulkan keseluruhan materi	Tes Tes tertulis bentuk studi kasus dan/atau pilihan ganda		
4.5 Mencatat transaksi yang terkait dengan perolehan dan pembebanan biaya deplesi untuk aset tetap berupa sumber daya alam.		Komunikasi Menyampaikan laporan tentang Aset tetap berupa sumber daya alam dan aset tidak berwujud dan mempresentasikannya dalam bentuk tulisan dan lisan			

	FORMULIR		Kode Dok.	WK1/PRP/FO-009
	SILABUS		Status Revisi	01
			Halaman	
			Tanggal Terbit	1 Juli 2014

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
<p>1.1. Mensyukuri karunia Tuhan Yang Maha Esa, atas pemberian amanah untuk mengelola administrasi keuangan entitas.</p> <p>1.2. Mengamalkan ajaran agama dalam memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi untuk menghasilkan informasi keuangan yang mudah dipahami, relevan, andal, dan dapat diperbandingkan.</p>	<p>Aset tetap berupa aset tidak berwujud:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pengertian dan karakteristik aset tidak berwujud 2. Jenis-jenis aset tidak berwujud 	<p>Mengamati</p> <p>mempelajari buku teks, bahan tayang maupun sumber lain tentang Aset tetap berupa sumber daya alam dan aset tidak berwujud</p> <p>Menanya</p> <p>Merumuskan pertanyaan untuk mengidentifikasi masalah Aset tetap berupa sumber daya alam dan aset tidak berwujud</p> <p>Mengesplorasi</p>	<p>Tugas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Individu/k e-lompok • Pemecahan masalah <p>Observasi</p> <p>Ceklist lembar pengamatan sikap kegiatan individu/ kelompok</p>	<p>6 Jp</p>	<ol style="list-style-type: none"> a. Akuntansi SMK – Seri B, Armico b. Modul Akuntansi 2A, Erlangga c. Akuntansi Intermediet, Yudhistira

	FORMULIR		Kode Dok.	WK1/PRP/FO-009
	SILABUS		Status Revisi	01
			Halaman	
			Tanggal Terbit	1 Juli 2014

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<p>Mengumpulkan data dan informasi tentang Aset tetap berupa sumber daya alam dan aset tidak berwujud</p> <p>Asosiasi</p> <ul style="list-style-type: none"> menganalisis dan menyimpulkan informasi tentang Aset tetap berupa sumber daya alam dan aset tidak berwujud menyimpulkan keseluruhan materi <p>Komunikasi</p> <p>Menyampaikan laporan tentang Aset tetap berupa sumber daya alam dan aset tidak berwujud dan</p>	<p>Portofolio</p> <p>Laporan tertulis individu/ kelompok</p> <p>Tes</p> <p>Tes tertulis bentuk studi kasus dan/atau pilihan ganda</p>		

	FORMULIR		Kode Dok.	WK1/PRP/FO-009
	SILABUS		Status Revisi	01
			Halaman	
			Tanggal Terbit	1 Juli 2014

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		mempresentasikannya dalam bentuk tulisan dan lisan			

**KISI-KISI ANGKET UNTUK AHLI MATERI, AHLI MEDIA DAN PRAKTIKSI
PEMBELAJARAN AKUNTANSI SMK**

Aspek Relevansi Materi					
No	Indikator	Ahli Materi	Ahli Media	Praktisi Pembelajaran	Total Item
1	Kejelasan perumusan tujuan pembelajaran	✓	-	✓	1
2	Relevansi antara materi dengan kompetensi dasar	✓	-	✓	1
3	Kesesuaian antara materi dengan tujuan pembelajaran	✓	-	✓	1
4	Kesesuaian antara materi dengan indikator pembelajaran	✓	-	✓	1
5	Kedalaman materi pembelajaran	✓	-	✓	1
6	Sistematis dan koheren	✓	-	✓	1
7	Alur logika dari materi pembelajaran jelas	✓	-	✓	1
8	Kejelasan penyampaian materi	✓	-	✓	1
9	Kebermanfaatan materi pembelajaran	✓	-	✓	1
10	Materi pembelajaran aktual	✓	-	✓	1
11	Kelengkapan materi pembelajaran	✓	-	✓	1
12	Kesesuaian antara tingkat kesulitan dan konsep abstraksi dengan perkembangan kognitif peserta didik	✓	-	✓	1
13	Kebenaran konsep materi ditinjau dari aspek kelimuan	✓	-	✓	1
Aspek Evaluasi/ Latihan Soal					
14	Kesesuaian antara evaluasi dengan materi dan tujuan pembelajaran	✓	-	✓	1

Aspek Evaluasi/ Latihan Soal					
No	Indikator	Ahli Materi	Ahli Media	Praktisi Pembelajaran	Total Item
15	Kebenaran kunci jawaban	✓	-	✓	1
16	Kejelasan dari instruksi penyelesaian	✓	-	✓	1
17	Kejelasan rumusan soal	✓	-	✓	1
18	Kebenaran konsep soal	✓	-	✓	1
19	Variasi soal	✓	-	✓	1
20	Tingkat kesulitan soal	✓	-	✓	1
21	Kejelasan jawaban	✓	-	✓	1
Aspek Bahasa					
22	Bahasa yang komunikatif	-	✓	✓	1
23	Akurasi istilah yang digunakan	-	✓	✓	1
Aspek Rekayasa Perangkat Lunak					
24	Efektif dan efisien dalam penggunaan sumber daya	-	✓	-	1
25	<i>Reliabilitas</i> media	-	✓	-	1
26	<i>Kompatibilitas</i> media	-	✓	-	1
27	Pemaketan terpadu	-	✓	-	1
28	<i>Usabilitas</i> media	-	✓	-	1
29	<i>Maintable</i> (dapat dipelihara/dikelola dengan mudah)	-	✓	-	1
30	Kreativitas dan inovasi dalam media pembelajaran	-	✓	-	1
Aspek Komunikasi Visual					
31	Komunikatif	-	✓	-	1
32	Kreatif	-	✓	-	1
33	Audio	-	✓	-	1
34	Visual	-	✓	-	1
35	Animasi	-	✓	-	1
36	Ikon navigasi	-	✓	-	1
Aspek Efek untuk Strategi Pembelajaran					
37	Kemampuan mendorong rasa ingin tahu peserta didik	-	-	✓	1

Aspek Efek untuk Strategi Pembelajaran					
No	Indikator	Ahli Materi	Ahli Media	Praktisi Pembelajaran	Total Item
38	Dukungan media bagi kemandirian belajar peserta didik	✓	-	✓	1
39	Pemberian motivasi belajar	-	-	✓	1
40	Media pembelajaran mampu meningkatkan pengetahuan peserta didik	✓	-	-	1
Total Kisi-Kisi		23	15	26	40

Sumber: Asriyatun (2014) dengan modifikasi

KISI-KISI ANGKET UNTUK PESERTA DIDIK

Aspek	Indikator	Nomor Butir	Jumlah
Motivasi Belajar	Minat belajar peserta didik	1, 2, 3*	3
	Perhatian peserta didik	4*, 5	2
Kemudahan Pemakaian	Kemudahan pengoperasian	6, 7, 8*	3
	Kemudahan peserta didik dalam memahami materi	9*, 10, 11	3
Kemenarikan tampilan	Kualitas tampilan	12, 13, 14*	3
	Memberikan daya tarik pada peserta didik	15*, 16, 17	3
Kebermanfaatan	Memberikan dampak positif bagi peserta didik	18, 19, 20*	3
	Menambah keterampilan belajar bagi peserta didik	21, 22*	2
Jumlah			22

*) Butir pernyataan negatif

Sumber: Ghea Putri Fatma Dewi (2012) dengan modifikasi

**LEMBAR PENILAIAN AHLI MATERI PENGEMBANGAN MEDIA
PEMBELAJARAN BERBENTUK PERMAINAN EDUKASI AKUNTANSI
CARI KATA (ACAK) DENGAN MENGGUNAKAN *SOFTWARE ADOBE
FLASH CS5* UNTUK PEMBELAJARAN AKUNTANSI KOMPETENSI
DASAR ASET TETAP DI KELAS XI SMK YPE SAWUNGGALIH
KUTOARJO TAHUN AJARAN 2014/2015**

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Permainan Edukasi Akuntansi Cari Kata (ACAK) Dengan Menggunakan *Software Adobe Flash CS5* Untuk Pembelajaran Akuntansi Keuangan Kompetensi Dasar Aset Tetap di Kelas XI SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo Tahun Ajaran 2014/2015

Sasaran Program : Siswa SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo Kelas XI

Mata Pelajaran : Akuntansi Keuangan

Peneliti : Intan Nur Saidah

Ahli Materi : Adeng Pustikaningsih, M.Si.

Petunjuk:

1. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli materi tentang produk Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Permainan Edukasi AKUNTANSI CARI KATA (ACAK) Dengan Menggunakan *Software Adobe Flash CS5* Untuk Pembelajaran Akuntansi Keuangan Kompetensi Dasar Aset Tetap di Kelas XI SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo Tahun Ajaran 2014/2015.
2. Untuk penilaian, mohon Bapak/Ibu memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom nilai yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
3. Untuk saran-saran revisi, mohon Bapak/Ibu dapat langsung menuliskan pada naskah yang perlu direvisi atau menuliskan pada kolom saran yang kami sediakan.
4. Keterangan skala penilaian: (1) = Tidak Layak, (2) = Kurang Layak, (3) = Cukup Layak, (4) = Layak, (5) = Sangat Layak.

Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi angket ini, saya ucapkan terima kasih.

A. Penilaian Materi

Aspek Relevansi Materi							
No	Indikator	Deskripsi	Skala Penilaian				
			5	4	3	2	1
1	Kejelasan rumusan tujuan pembelajaran	Tujuan pembelajaran dirumuskan dengan jelas					
2	Relevansi materi dengan KD	Materi yang disampaikan sesuai dengan KD					
3	Kesesuaian materi dengan tujuan	Materi yang disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran					
4	Kesesuaian materi dengan indikator	Materi yang disampaikan sesuai dengan indikator					
5	Kedalaman materi	Materi yang disampaikan secara mendalam					
6	Sistematis dan runtut	Materi yang disampaikan sistematis dan runtut					
7	Alur logika jelas	Materi yang disampaikan memiliki alur logika yang jelas					
8	Kejelasan penyampaian materi	Materi yang disampaikan secara sistematis dan runtut					
9	Kebermanfaatan materi	Materi yang disampaikan bermanfaat					
10	Aktualisasi materi	Materi yang disampaikan aktual					
11	Kelengkapan materi	Materi yang disampaikan dalam media lengkap					
12	Kesesuaian tingkat kesulitan dan keabstrakan konsep dengan perkembangan kognitif peserta didik	Tingkat kesulitan dan keabstrakan konsep sesuai dengan tingkat berfikir peserta didik SMK di kelas XI sehingga dapat diterjemahkan dengan mudah					

Aspek Relevansi Materi							
No	Indikator	Deskripsi	Skala Penilaian				
			5	4	3	2	1
13	Kebenaran konsep materi ditinjau dari aspek keilmuan	Konsep dan definisi yang disajikan sesuai dengan konsep dan definisi yang berlaku dalam bidang akuntansi					
Aspek Evaluasi/Latihan Soal							
14	Kesesuaian evaluasi dengan materi dan tujuan pembelajaran	Evaluasi yang diberikan sesuai dengan materi dan tujuan penelitian					
15	Kebenaran kunci jawaban	Kunci jawaban yang disajikan telah benar dan sesuai dengan kaidah yang ada					
16	Kejelasan petunjuk pengerjaan	Petunjuk pengerjaan soal disampaikan dengan jelas dan tidak ambigu					
17	Perumusan soal yang jelas	Soal dirumuskan dengan jelas					
18	Kebenaran konsep soal	Soal sesuai dengan konsep yang berlaku dalam akuntansi					
19	Variasi soal	Soal yang disajikan bervariasi					
20	Tingkat kesulitan soal	Tingkat kesulitan soal sesuai dengan materi					
21	Kejelasan pembahasan jawaban	Pembahasan jawaban dirumuskan dengan jelas					
Aspek Efek bagi Strategi Pembelajaran							
22	Dukungan media bagi kemandirian belajar peserta didik	Media mendukung peserta didik untuk belajar akuntansi secara mandiri					
23	Kemampuan media dalam menambah pengetahuan peserta didik	Media mampu menambah pengetahuan peserta didik					

B. Kebenaran Materi

No	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan

C. Komentar/Saran

D. Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan

1. Layak untuk diujicobakan
2. Layak untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak untuk diujicobakan

Yogyakarta, April 2015

Adeng Pustikaningsih, M, Si.
19720825 200912 2 001

**LEMBAR PENILAIAN AHLI MEDIA PENGEMBANGAN MEDIA
PEMBELAJARAN BERBENTUK PERMAINAN EDUKASI AKUNTANSI
CARI KATA (ACAK) DENGAN MENGGUNAKAN *SOFTWARE ADOBE
FLASH CS5* UNTUK PEMBELAJARAN AKUNTANSI KOMPETENSI
DASAR ASET TETAP DI KELAS XI SMK YPE SAWUNGGALIH
KUTOARJO TAHUN AJARAN 2014/2015**

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Permainan Edukasi Akuntansi Cari Kata (ACAK) Dengan Menggunakan *Software Adobe Flash CS5* Untuk Pembelajaran Akuntansi Keuangan Kompetensi Dasar Aset Tetap di Kelas XI SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo Tahun Ajaran 2014/2015

Sasaran Program : Siswa SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo Kelas XI

Mata Pelajaran : Akuntansi Keuangan

Peneliti : Intan Nur Saidah

Ahli Media : Drs. Totok Sukardiyono, M.T.

Petunjuk:

1. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli media tentang produk Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Permainan Edukasi AKUNTANSI CARI KATA (ACAK) Dengan Menggunakan *Software Adobe Flash CS5* Untuk Pembelajaran Akuntansi Keuangan Kompetensi Dasar Aset Tetap di Kelas XI SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo Tahun Ajaran 2014/2015
2. Untuk penilaian, mohon Bapak/Ibu memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom nilai yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
3. Untuk saran-saran revisi, mohon Bapak/Ibu dapat langsung menuliskan pada naskah yang perlu direvisi atau menuliskan pada kolom saran yang kami sediakan.
4. Keterangan skala penilaian: (1) = Tidak Layak, (2) = Kurang Layak, (3) = Cukup Layak, (4) = Layak, (5) = Sangat Layak.

Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi angket ini, saya ucapkan terima kasih.

A. Penilaian Media

Aspek Bahasa							
No	Indikator	Deskripsi	Skala Penilaian				
			5	4	3	2	1
1	Kekomunikatifan bahasa	Penggunaan bahasa mendukung kemudahan dalam memahami alur materi					
2	Ketepatan menggunakan istilah	Istilah yang digunakan sesuai dengan bidang akuntansi dan sesuai dengan tingkat berfikir peserta didik					
Aspek Rekayasa Perangkat Lunak							
3	Efektif dan efisien dalam penggunaan sumber daya	Sumber daya (CPU, RAM, harddisk) yang digunakan dalam media efektif dan efisien					
4	<i>Reliabilitas</i> media	Media berjalan dengan baik, tidak mudah <i>crash</i> , <i>hang</i> atau berhenti saat beroperasi					
5	<i>Kompatibilitas</i> media	Media dapat diinstalasi atau dijalankan di berbagai <i>hardware</i> dan <i>software</i> yang ada					
6	Paketan yang terpadu	Media pembelajaran terpaket dengan baik (instalasi berjalan otomatis, disediakan fitur <i>uninstall</i> , <i>shortcut</i> otomatis muncul)					
7	<i>Reusabilitas</i>	Media dapat digunakan berulang-ulang					
8	<i>Usabilitas</i> media	Media mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya					

Aspek Rekayasa Perangkat Lunak							
No	Indikator	Deskripsi	Skala Penilaian				
			5	4	3	2	1
9	<i>Maintable</i> (dapat dipelihara/dikelola dengan mudah)	Media dapat dipelihara/dikelola dengan mudah					
10	Kreativitas dan inovasi dalam media pembelajaran	Kreativitas dan inovasi dalam media pembelajaran					
Aspek Komunikasi Visual							
11	Komunikatif	Media yang dikembangkan komunikatif dengan pengguna					
12	Kreatif	Kreatif dalam ide berikut penuangan gagasan pada media					
13	Audio	Narasi, efek suara, <i>backsound</i> dan musik yang digunakan pada media sesuai dan menarik					
14	Visual	<i>Layout design, typography</i> (jenis dan ukuran huruf), warna yang digunakan pada media sesuai dan menarik					
15	Animasi	Animasi pada media sudah sesuai dan menarik					
16	Ikon Navigasi	Layout interaktif dan ikon navigasi yang mudah digunakan					

B. Kebenaran Media

No	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan

C. Komentari/Saran

D. Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan

1. Layak untuk diujicobakan
2. Layak untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak diujicobakan

Yogyakarta, April 2015

Drs. Totok Sukardiyono, M.T.
19670930 199303 1 005

**LEMBAR PENILAIAN PRAKTISI PEMBELAJARAN DI SMK
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBENTUK PERMAINAN
EDUKASI AKUNTANSI CARI KATA (ACAK) DENGAN MENGGUNAKAN
SOFTWARE ADOBE FLASH CS5 UNTUK PEMBELAJARAN AKUNTANSI
KOMPETENSI DASAR ASET TETAP DI KELAS XI SMK YPE
SAWUNGGALIH KUTOARJO TAHUN AJARAN 2014/2015**

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Permainan Edukasi Akuntansi Cari Kata (ACAK) Dengan Menggunakan *Software Adobe Flash CS5* Untuk Pembelajaran Akuntansi Keuangan Kompetensi Dasar Aset Tetap di Kelas XI SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo Tahun Ajaran 2014/2015

Sasaran Program : Siswa SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo Kelas XI

Mata Pelajaran : Akuntansi Keuangan

Peneliti : Intan Nur Saidah

Praktisi Akuntansi : Agustina Pancawati, S.E.

Petunjuk:

1. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku praktisi pembelajaran tentang produk Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Permainan Edukasi *AKUNTANSI CARI KATA (ACAK)* Dengan Menggunakan *Software Adobe Flash CS5* Untuk Pembelajaran Akuntansi Keuangan Kompetensi Dasar Aset Tetap di Kelas XI SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo Tahun Ajaran 2014/2015.
2. Untuk penilaian, mohon Bapak/Ibu memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom nilai yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
3. Untuk saran-saran revisi, mohon Bapak/Ibu dapat langsung menuliskan pada naskah yang perlu direvisi atau menuliskan pada kolom saran yang kami sediakan.
4. Keterangan skala penilaian: (1) = Tidak Layak, (2) = Kurang Layak, (3) = Cukup Layak, (4) = Layak, (5) = Sangat Layak.

Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi angket ini, saya ucapkan terima kasih.

A. Penilaian Media dan Materi

Aspek Relevansi Materi							
No	Indikator	Deskripsi	Skala Penilaian				
			5	4	3	2	1
1	Kejelasan rumusan tujuan pembelajaran	Tujuan pembelajaran dirumuskan dengan jelas					

Aspek Relevansi Materi							
No	Indikator	Deskripsi	Skala Penilaian				
			5	4	3	2	1
2	Relevansi materi dengan KD	Materi yang disampaikan sesuai dengan KD					
3	Kesesuaian materi dengan tujuan	Materi yang disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran					
4	Kesesuaian materi dengan indikator	Materi yang disampaikan sesuai dengan indicator					
5	Kedalaman materi	Materi yang disampaikan secara mendalam					
6	Sistematis dan runtut	Materi yang disampaikan secara sistematisa dan runtut					
7	Alur logika jelas	Materi yang disampaikan memiliki alur logika yang jelas					
8	Kejelasan penyampaian materi	Materi yang disampaikan dengan jelas					
9	Kebermanfaatan materi	Materi yang disampaikan bermanfaat					
10	Aktualisasi materi	Materi yang disampaikan aktual					
11	Kelengkapan materi	Materi yang disampaikan dalam media lengkap					
12	Kesesuaian tingkat kesulitan dan keabstrakan konsep dengan perkembangan kognitif peserta didik	Tingkat kesulitan dan keabstrakan konsep sesuai dengan tingkat berfikir peserta didik SMK kelas XI, sehingga dapat ditejemahkan dengan mudah					
13	Kebenaran konsep materi ditinjau dari aspek keilmuan	Konsep dan definisi sesuai dengan konsep dan definisi yang berlaku di bidang ilmu akuntansi					

Aspek Evaluasi/Latihan Soal							
No	Indikator	Deskripsi	Skala Penilaian				
			5	4	3	2	1
14	Kesesuaian evaluasi dengan materi dan tujuan pembelajaran	Evaluasi yang diberikan sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran					
15	Kebenaran kunci jawaban	Kunci jawaban yang disajikan telah benar dan sesuai dengan kaidah yang ada					
16	Kejelasan petunjuk pengerjaan	Petunjuk pengerjaan soal disampaikan dengan jelas dan tidak ambigu					
17	Perumusan soal yang jelas	Soal dirumuskan dengan jelas					
18	Kebenaran konsep soal	Soal sesuai dengan konsep yang berlaku dalam akuntansi					
19	Variasi soal	Soal yang disajikan bervariasi					
20	Tingkat kesulitan soal	Tingkat kesulitan soal sesuai dengan materi					
21	Kejelasan pembahasan jawaban	Pembahasan jawaban dirumuskan dengan jelas					
Aspek Bahasa							
22	Kekomunikatifan bahasa	Penggunaan mandukung kemudahan dalam memahami alur materi					
23	Ketepatan penggunaan istilah	Istilah yang digunakan sesuai dengan bidang akuntansi dan sesuai dengan tingkat berfikir peserta didik					

Aspek Efek bagi Strategi Pembelajaran							
No	Indikator	Deskripsi	Skala Penilaian				
			5	4	3	2	1
24	Kemampuan mendorong rasa ingin tahu peserta didik	Media mendorong rasa ingin tahu peserta didik					
25	Dukungan media bagi kemandirian belajar peserta didik	Media mendukung peserta didik untuk dapat belajar akuntansi secara mandiri					
26	Pemberian motivasi belajar	Media mampu meningkatkan motivasi peserta didik dalam mempelajari akuntansi					

B. Kebenaran Media

No	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan

C. Komenta/Saran

D. Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan

1. Layak untuk diujicobakan
2. Layak untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak diujicobakan

Kutoarjo, April 2015

Agustina Pancawati, S.E.

**INSTRUMEN PENELITIAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
BERBENTUK PERMAINAN EDUKASI AKUNTANSI CARI KATA (ACAK)
DENGAN MENGGUNAKAN *SOFTWARE ADOBE FLASH CS5* UNTUK
PEMBELAJARAN AKUNTANSI KOMPETENSI DASAR ASET TETAP DI
KELAS XI SMK YPE SAWUNGGALIH KUTOARJO TAHUN AJARAN
2014/2015**

Petunjuk Pengisian Angket:

1. Bacalah terlebih dahulu setiap butir pernyataan di angket dengan cermat!
2. Pilihlah jawaban sesuai dengan keadaan Anda yang sebenarnya!
3. Angket ini hanya digunakan sebagai data penelitian, tidak akan berpengaruh terhadap nilai pelajaran Anda, melainkan hanya untuk penelitian.
4. Berikan tanda *checklist* (✓) pada jawaban yang benar-benar sesuai dengan kondisi Anda.

IDENTITAS PESERTA DIDIK:

Nama : _____

Kelas : _____

Keterangan Skala:

5 = Sangat Setuju

4 = Setuju

3 = Kurang Setuju

2 = Tidak Setuju

1 = Sangat Tidak Setuju

No	Pernyataan	SS	S	KS	TS	STS
1	Saya merasa termotivasi perlu untuk belajar akuntansi dengan baik setelah menggunakan media pembelajaran permainan edukasi Akuntansi Cari Kata (ACAK)					
2	Saya merasa senang belajar akuntansi dengan media pembelajaran permainan edukasi Akuntansi Cari Kata (ACAK)					

No	Pernyataan	SS	S	KS	TS	STS
3	Saya merasa pesimis dalam mengaplikasikan pembelajaran akuntansi dari media pembelajaran permainan edukasi Akuntansi Cari Kata (ACAK)					
4	Saya tidak terlalu mementingkan dengan menggunakan apa saya belajar akuntansi					
5	Saya merasa termotivasi untuk mendapat skor tertinggi dalam permainan edukasi Akuntansi Cari Kata (ACAK)					
6	Saya mudah mengopersikan media pembelajaran permainan edukasi Akuntansi Cari Kata (ACAK)					
7	Saya mudah memahami cara bermain media pembelajaran permainan edukasi Akuntansi Cari Kata (ACAK)					
8	Saya merasa banyak kendala saat mengoperasikan permainan edukasi Akuntansi Cari Kata (ACAK)					
9	Saya merasa materi yang disajikan kurang komunikatif					
10	Saya memahami tujuan pembelajaran dari media pembelajaran permainan edukasi Akuntansi Cari Kata (ACAK)					
11	Saya banyak belajar tentang materi Aset Tetap dari permainan edukasi Akuntansi Cari Kata (ACAK)					
12	Saya merasa ada ketepatan dalam penempatan isi materi pada permainan edukasi Akuntansi Cari Kata (ACAK)					
13	Saya merasa terdapat kesesuaian antara animasi dengan <i>background</i> dari permainan edukasi Akuntansi Cari Kata (ACAK)					
14	Saya merasa tampilan permainan edukasi Akuntansi Cari Kata (ACAK) kurang menarik					
15	Saya lebih tertarik belajar akuntansi dengan praktik langsung daripada dengan media					

No	Pernyataan	SS	S	KS	TS	STS
	pembelajaran permainan edukasi Akuntansi Cari Kata (ACAK)					
16	Saya merasa tertarik dengan model permainan dan animasi permainan edukasi Akuntansi Cari Kata (ACAK)					
17	Saya merasa tertarik dengan tampilan permainan edukasi Akuntansi Cari Kata (ACAK)					
18	Saya mempunyai gaya belajar baru dengan media pembelajaran permainan edukasi Akuntansi Cari Kata (ACAK)					
19	Saya merasa akan pentingnya pemahaman mata pelajaran akuntansi keuangan secara berkelanjutan					
20	Adanya media pembelajaran permainan edukasi Akuntansi Cari Kata (ACAK) membuat saya kurang termotivasi untuk memahami akuntansi dengan kompetensi dasar Aset Tetap					
21	Saya mempunyai keterampilan baru dalam mengoperasikan komputer setelah bermain permainan edukasi Akuntansi Cari Kata (ACAK)					
22	Saya merasa kurang terampil dalam menggunakan komputer sehingga media permainan ini kurang begitu menarik					

Komentar/Saran

Kutoarjo, Mei 2015

LAMPIRAN 2

VALIDASI AHLI MATERI

- ✓ SURAT PERMOHONAN
VALIDASI
- ✓ VALIDASI AHLI MATERI
- ✓ DATA HASIL VALIDASI AHLI
MATERI
- ✓ ANALISIS KELAYAKAN



UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS EKONOMI
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AKUNTANSI
Telp. (0274) 554902. Ext. 296, 825 Fax. (0274) 554902

Hal : Permohonan Validasi
Lamp. : 1 Eksemplar Instrumen Penelitian

Kepada Yth.
Ibu Adeng Pustikaningsih, M.Si.
Di tempat

Dengan hormat,
Dalam rangka memperoleh data penelitian skripsi yang berjudul **"Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Permainan Edukasi *Word Search* Dengan Menggunakan *Software Adobe Flash CS5* untuk Pembelajaran Akuntansi Keuangan Kompetensi Dasar Aktiva Tetap di Kelas XI SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo Tahun Ajaran 2014/2015"**, maka dengan ini saya:

Nama : Intan Nur Saidah
NIM : 11403241030
Prodi : Pendidikan Akuntansi

Mohon kepada Ibu untuk bersedia memberikan saran, masukan, serta penilaian dan validasi terhadap media pada lembar instrumen penelitian yang terlampir.

Demikian permohonan ini saya buat, atas kesediaan dan bantuan Ibu, saya ucapkan terima kasih.

Yogyakarta, 25 Maret 2015

Mengetahui,
Dosen Pembimbing

Mahendra Adhi Nugroho, M.Sc.
NIP. 19831120 200812 1 002

Pemohon

Intan Nur Saidah
NIM. 11403241030

**LEMBAR PENILAIAN AHLI MATERI PENGEMBANGAN MEDIA
PEMBELAJARAN BERBENTUK PERMAINAN EDUKASI AKUNTANSI
CARI KATA (ACAK) DENGAN MENGGUNAKAN *SOFTWARE ADOBE
FLASH CS5* UNTUK PEMBELAJARAN AKUNTANSI KOMPETENSI
DASAR ASET TETAP DI KELAS XI SMK YPE SAWUNGGALIH
KUTOARJO TAHUN AJARAN 2014/2015**

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Permainan Edukasi AKUNTANSI CARI KATA (ACAK) Dengan Menggunakan *Software Adobe Flash CS5* Untuk Pembelajaran Akuntansi Keuangan Kompetensi Dasar Aset Tetap di Kelas XI SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo Tahun Ajaran 2014/2015

Sasaran Program : Siswa SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo Kelas XI

Mata Pelajaran : Akuntansi Keuangan

Peneliti : Intan Nur Saidah

Ahli Materi : Adeng Pustikaningsih, M.Si.

Petunjuk:

1. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli materi tentang produk Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Permainan Edukasi AKUNTANSI CARI KATA (ACAK) Dengan Menggunakan *Software Adobe Flash CS5* Untuk Pembelajaran Akuntansi Keuangan Kompetensi Dasar Aset Tetap di Kelas XI SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo Tahun Ajaran 2014/2015.
2. Untuk penilaian, mohon Bapak/Ibu memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom nilai yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
3. Untuk saran-saran revisi, mohon Bapak/Ibu dapat langsung menuliskan pada naskah yang perlu direvisi atau menuliskan pada kolom saran yang kami sediakan.
4. Keterangan skala penilaian: (1) = Tidak Layak, (2) = Kurang Layak, (3) = Cukup Layak, (4) = Layak, (5) = Sangat Layak.

Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi angket ini, saya ucapkan terima kasih.

A. Penilaian Materi

Aspek Relevansi Materi							
No	Indikator	Deskripsi	Skala Penilaian				
			5	4	3	2	1
1	Kejelasan rumusan tujuan pembelajaran	Tujuan pembelajaran dirumuskan dengan jelas	✓				
Aspek Relevansi Materi							
No	Indikator	Deskripsi	Skala Penilaian				
			5	4	3	2	1
2	Relevansi materi dengan KD	Materi yang disampaikan sesuai dengan KD	✓				
3	Kesesuaian materi dengan tujuan	Materi yang disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran	✓				
4	Kesesuaian materi dengan indikator	Materi yang disampaikan sesuai dengan indikator	✓				
5	Kedalaman materi	Materi yang disampaikan secara mendalam		✓			
6	Sistematis dan runtut	Materi yang disampaikan sistematis dan runtut	✓				
7	Alur logika jelas	Materi yang disampaikan memiliki alur logika yang jelas	✓				
8	Kejelasan penyampaian materi	Materi yang disampaikan secara sistematis dan runtut	✓				
9	Kebermanfaatan materi	Materi yang disampaikan bermanfaat	✓				
10	Aktualisasi materi	Materi yang disampaikan aktual	✓				
11	Kelengkapan materi	Materi yang disampaikan dalam media lengkap		✓			
12	Kesesuaian tingkat kesulitan dan keabstrakan konsep dengan perkembangan kognitif peserta didik	Tingkat kesulitan dan keabstrakan konsep sesuai dengan tingkat berfikir peserta didik SMK di kelas XI sehingga dapat mudah diterjemahkan		✓			

Aspek Relevansi Materi							
No	Indikator	Deskripsi	Skala Penilaian				
			5	4	3	2	1
13	Kebenaran konsep materi ditinjau dari aspek keilmuan	Konsep dan definisi yang disajikan sesuai dengan konsep dan definisi yang berlaku dalam bidang akuntansi	✓				
Aspek Evaluasi/Latihan Soal							
14	Kesesuaian evaluasi dengan materi dan tujuan pembelajaran	Evaluasi yang diberikan sesuai dengan materi dan tujuan penelitian	✓				
15	Kebenaran kunci jawaban	Kunci jawaban yang disajikan telah benar dan sesuai dengan kaidah yang ada	✓				
16	Kejelasan petunjuk pengerjaan	Petunjuk pengerjaan soal disampaikan dengan jelas dan tidak ambigu	✓				
17	Perumusan soal yang jelas	Soal dirumuskan dengan jelas	✓				
18	Kebenaran konsep soal	Soal sesuai dengan konsep yang berlaku dalam akuntansi	✓				
19	Variasi soal	Soal yang disajikan bervariasi		✓			
20	Tingkat kesulitan soal	Tingkat kesulitan soal sesuai dengan materi		✓			
21	Kejelasan pembahasan jawaban	Pembahasan jawaban dirumuskan dengan jelas		✓			
Aspek Efek bagi Strategi Pembelajaran							
22	Dukungan media bagi kemandirian belajar peserta didik	Media mendukung peserta didik untuk belajar akuntansi secara mandiri	✓				
23	Kemampuan media dalam menambah pengetahuan peserta didik	Media mampu menambah pengetahuan peserta didik		✓			

B. Kebenaran Materi

No	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
1	variasi soal kurang merata	Variaes soal lebih diwatakan untuk setiap materi
2	Penyesuaian dengan KD	Disesuaikan dengan KD
3	Tata runtut materi	Materi diurutkan dengan sistematisa yang lebih runtut

C. Komentar/Saran

Semoga bisa membuat anak-anak
 belajar lebih menarik tentang
 aritmatika

D. Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan

1. Layak untuk diujicobakan
- ② 2. Layak untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak untuk diujicobakan

Yogyakarta, ²³ April 2015



Adeng Pustikaningsih, M, Si.
19720825 200912 2 001

DATA HASIL PENILAIAN AHLI MATERI

No	Indikator	Penilaian	Kriteria
		Dosen	
Aspek Relevansi Materi			
1	Kejelasan rumusan tujuan pembelajaran	5	Sangat Baik
2	Relevansi materi dengan KD	5	Sangat Baik
3	Kesesuaian materi dengan tujuan	5	Sangat Baik
4	Kesesuaian materi dengan indikator	5	Sangat Baik
5	Kedalaman materi	4	Baik
6	Sistematis dan runtut	5	Sangat Baik
7	Alur logika jelas	5	Sangat Baik
8	Kejelasan penyampaian materi	5	Sangat Baik
9	Kebermanfaatan materi	5	Sangat Baik
10	Aktualisasi materi	5	Sangat Baik
11	Kelengkapan materi	4	Baik
12	Kesesuaian tingkat kesulitan dan keabstrakan konsep dengan perkembangan kognitif peserta didik	4	Baik
13	Kebenaran konsep materi ditinjau dari aspek keilmuan	5	Sangat Baik
Jumlah		62	Sangat Baik
Aspek Evaluasi/Latihan Soal			
14	Kesesuaian evaluasi dengan materi dan tujuan pembelajaran	5	Sangat Baik
15	Kebenaran kunci jawaban	5	Sangat Baik
16	Kejelasan petunjuk pengerjaan	5	Sangat Baik
17	Perumusan soal yang jelas	5	Sangat Baik
18	Kebenaran konsep soal	5	Sangat Baik
19	Variasi soal	4	Baik
20	Tingkat kesulitan soal	4	Baik
21	Kejelasan pembahasan jawaban	4	Baik
Jumlah		37	Sangat Baik
Aspek Efek bagi Strategi Pembelajaran			
22	Dukungan media bagi kemandirian belajar peserta didik	5	Sangat Baik
23	Kemampuan media dalam menambah pengetahuan peserta didik	4	Baik
Jumlah		9	Sangat Baik
Total Nilai Semua Aspek		108	Sangat Baik

ANALISIS PERHITUNGAN RESPON
MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN EDUKASI AKUNTANSI CARI
KATA (ACAK)
MENURUT AHLI MATERI

A. Kriteria Kualitas

1. Kriteria kualitas berdasarkan tabel konversi skor ideal ke dalam nilai skala 5 menurut Eko Putro Widyoko (2011: 245)

Skor	Rumus	Nilai	Klasifikasi
5	$\bar{X} > \bar{X}_i + 1,8 S_{Bi}$	A	Sangat Baik
4	$\bar{X}_i + 0,6 S_{Bi} < \bar{X} \leq \bar{X}_i + 1,8 S_{Bi}$	B	Baik
3	$\bar{X}_i - 0,6 S_{Bi} < \bar{X} \leq \bar{X}_i + 0,6 S_{Bi}$	C	Cukup
2	$\bar{X}_i - 1,8 S_{Bi} < \bar{X} \leq \bar{X}_i - 0,6 S_{Bi}$	D	Kurang
1	$\bar{X} \leq \bar{X}_i - 1,8 S_{Bi}$	E	Sangat Kurang

Keterangan:

Skor Maksimal = 5

Skor Minimal = 1

Skor Maksimal Ideal = jumlah indikator x skor tertinggi

Skor Minimal Ideal = jumlah indikator x skor rendah

\bar{X} = skor yang diperoleh

\bar{X}_i = $\frac{1}{2}$ (skor maks ideal+skor min ideal)

S_{Bi} (simpangan baku ideal) = $\frac{1}{6}$ (skor maks ideal-skor min ideal)

2. Kriteria kualitas dari aspek pembelajaran berdasarkan (%) menurut Suharsimi Arikunto (2010: 44)

Persentase Pencapaian	Interpretasi
81-100%	Sangat Layak
61-80%	Layak
41-60%	Cukup Layak
21-40%	Kurang Layak
0-20%	Tidak Layak

B. Perhitungan Kualitas Media Pembelajaran

1. Aspek Relevansi Materi

- a. Jumlah indikator = 13
- b. Skor maksimal ideal = $(5 \times 13) = 65$
- c. Skor minimal ideal = $(1 \times 13) = 13$
- d. Skor yang diperoleh (\bar{X}) = 62

e. Menentukan \bar{X}_i

$$\bar{X}_i = \frac{1}{2} (\text{skor maks ideal} + \text{skor min ideal})$$

$$\bar{X}_i = \frac{1}{2} (65 + 13) = 39$$

f. Menentukan SB_i

$$SB_i = \frac{1}{6} (\text{skor maks ideal} - \text{skor min ideal})$$

$$SB_i = \frac{1}{6} (65 - 13) = 8.67$$

g. Menentukan rentang kualitas media pembelajaran

Sangat Baik	$62 > 39 + 1.8 (8.67)$	$62 > 54.606$
Baik	$39 + 0.6 (8.67) < 62 \leq 39 + 1.8 (8.67)$	$44.202 < 62 \leq 54.606$
Cukup	$39 - 0.6 (8.67) < 62 \leq 39 + 0.6 (8.67)$	$33.798 < 62 \leq 44.202$
Kurang	$39 - 1.8 (8.67) < 62 \leq 39 - 0.6 (8.67)$	$23.394 < 62 \leq 33.798$
Sangat Kurang	$62 \leq 39 - 1.8 (8.67)$	$62 \leq 23.394$

- h. Berdasarkan hasil penilaian akhir dari aspek relevansi materi oleh dosen diperoleh 62 sehingga masuk pada kategori penilaian “Sangat Baik”
- i. Kualitas media pembelajaran berdasarkan persentase kelayakan

$$\begin{aligned}
 (\%) &= \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal ideal}} \times 100\% \\
 (\%) &= \frac{62}{65} \times 100\% \\
 (\%) &= 95.38\%
 \end{aligned}$$

Hasil perhitungan ini menunjukkan bahwa kualitas media dari aspek relevansi materi berdasarkan (%) berada pada kategori “Sangat Layak”

2. Aspek Evaluasi/Latihan Soal

- a. Jumlah indikator = 8
- b. Skor maksimal ideal = $(5 \times 8) = 40$
- c. Skor minimal ideal = $(1 \times 8) = 8$

- d. Skor yang diperoleh (\bar{X}) = 37
- e. Menentukan \bar{X}_i
- $$\bar{X}_i = \frac{1}{2} (\text{skor maks ideal} + \text{skor min ideal})$$
- $$\bar{X}_i = \frac{1}{2} (40 + 8) = 24$$
- f. Menentukan SB_i
- $$SB_i = \frac{1}{6} (\text{skor maks ideal} - \text{skor min ideal})$$
- $$SB_i = \frac{1}{6} (40 - 8) = 5.33$$
- g. Menentukan rentang kualitas media pembelajaran

Sangat Baik	$37 > 24 + 1.8 (5.33)$	$37 > 33.594$
Baik	$24 + 0.6 (5.33) < 37 \leq 24 + 1.8 (5.33)$	$27.198 < 37 \leq 33.594$
Cukup	$24 - 0.6 (5.33) < 37 \leq 24 + 0.6 (5.33)$	$20.802 < 37 \leq 27.198$
Kurang	$24 - 1.8 (5.33) < 37 \leq 24 - 0.6 (5.33)$	$14.406 < 37 \leq 20.802$
Sangat Kurang	$37 \leq 24 - 1.8 (5.33)$	$37 \leq 14.406$

- h. Berdasarkan hasil penilaian akhir dari aspek evaluasi/latihan soal oleh dosen diperoleh 37 sehingga masuk pada kategori penilaian “Sangat Baik”
- i. Kualitas media pembelajaran berdasarkan persentase kelayakan

$$(\%) = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal ideal}} \times 100\%$$

$$(\%) = \frac{37}{40} \times 100\%$$

$$(\%) = 92.50\%$$

Hasil perhitungan ini menunjukkan bahwa kualitas media dari aspek evaluasi/latihan soal berdasarkan (%) berada pada kategori “Sangat Layak”

3. Aspek Efek untuk Strategi Pembelajaran

- a. Jumlah indikator = 2
- b. Skor maksimal ideal = $(5 \times 2) = 10$
- c. Skor minimal ideal = $(1 \times 2) = 2$
- d. Skor yang diperoleh (\bar{X}) = 9
- e. Menentukan \bar{X}_i
- $$\bar{X}_i = \frac{1}{2} (\text{skor maks ideal} + \text{skor min ideal})$$

$$\bar{X}_i = \frac{1}{2} (10+2) = 6$$

- f. Menentukan SBi

$$SBi = \frac{1}{6} (\text{skor maks ideal} - \text{skor min ideal})$$

$$SBi = \frac{1}{6} (10-2) = 4$$

- g. Menentukan rentang kualitas media pembelajaran

Sangat Baik	$9 > 6 + 1.8 (4)$	$9 > 8.394$
Baik	$6 + 0.6 (4) < 9 \leq 6 + 1.8 (4)$	$6.798 < 9 \leq 8.394$
Cukup	$6 - 0.6 (4) < 9 \leq 6 + 0.6 (4)$	$5.202 < 9 \leq 6.798$
Kurang	$6 - 1.8 (4) < 9 \leq 6 - 0.6 (4)$	$3.606 < 9 \leq 5.202$
Sangat Kurang	$9 \leq 6 - 1.8 (4)$	$9 \leq 3.606$

- h. Berdasarkan hasil penilaian akhir dari aspek efek untuk strategi pembelajaran oleh dosen diperoleh 9 sehingga masuk pada kategori penilaian “Sangat Baik”
- i. Kualitas media pembelajaran berdasarkan persentase kelayakan

$$\begin{aligned}
 (\%) &= \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal ideal}} \times 100\% \\
 (\%) &= \frac{9}{10} \times 100\% \\
 (\%) &= 90.00\%
 \end{aligned}$$

Hasil perhitungan ini menunjukkan bahwa kualitas media dari aspek evaluasi/latihan soal berdasarkan (%) berada pada kategori “Sangat Layak”

Hasil perhitungan keseluruhan menunjukkan bahwa kualitas media berdasarkan 23 indikator penilaian kelayakan memperoleh jumlah skor 108 dari skor maksimum 115 sehingga berdasarkan (%) adalah 93.91% berada pada kategori “Sangat Layak”

LAMPIRAN 3

VALIDASI AHLI MEDIA

- ✓ SURAT PERMOHONAN
VALIDASI
- ✓ VALIDASI AHLI MEDIA
- ✓ DATA HASIL VALIDASI AHLI
MEDIA
- ✓ ANALISIS KELAYAKAN

AHLI MEDIA



UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS EKONOMI
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AKUNTANSI
Telp. (0274) 554902. Ext. 296, 825 Fax. (0274) 554902

Hal : Permohonan Validasi
Lamp. : 1 Eksemplar Instrumen Penelitian

Kepada Yth.
Bapak Drs. Totok Sukardiyono, M.T.
Di tempat

Dengan hormat,
Dalam rangka memperoleh data penelitian skripsi yang berjudul **"Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Permainan Edukasi *Word Search* Dengan Menggunakan *Software Adobe Flash CS5* untuk Pembelajaran Akuntansi Keuangan Kompetensi Dasar Aktiva Tetap di Kelas XI SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo Tahun Ajaran 2014/2015"**, maka dengan ini saya:

Nama : Intan Nur Saidah
NIM : 11403241030
Prodi : Pendidikan Akuntansi

Mohon kepada Bapak untuk bersedia memberikan saran, masukan, serta penilaian dan validasi terhadap media pada lembar instrumen penelitian yang terlampir.

Demikian permohonan ini saya buat, atas kesediaan dan bantuan Bapak, saya ucapkan terima kasih.

Yogyakarta, 25 Maret 2015

Mengetahui,
Dosen Pembimbing

Mahendra Adhi Nugroho, M.Sc.
NIP. 19831120 200812 1 002

Pemohon

Intan Nur Saidah
NIM. 11403241030

**LEMBAR PENILAIAN AHLI MEDIA PENGEMBANGAN MEDIA
PEMBELAJARAN BERBENTUK PERMAINAN EDUKASI AKUNTANSI
CARI KATA (ACAK) DENGAN MENGGUNAKAN *SOFTWARE ADOBE
FLASH CS5* UNTUK PEMBELAJARAN AKUNTANSI KOMPETENSI
DASAR ASET TETAP DI KELAS XI SMK YPE SAWUNGGALIH
KUTOARJO TAHUN AJARAN 2014/2015**

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Permainan Edukasi AKUNTANSI CARI KATA (ACAK) Dengan Menggunakan *Software Adobe Flash CS5* Untuk Pembelajaran Akuntansi Keuangan Kompetensi Dasar Aset Tetap di Kelas XI SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo Tahun Ajaran 2014/2015

Sasaran Program : Siswa SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo Kelas XI

Mata Pelajaran : Akuntansi Keuangan

Peneliti : Intan Nur Saidah

Ahli Media : Drs. Totok Sukardiyono, M.T.

Petunjuk:

1. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli media tentang produk Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Permainan Edukasi AKUNTANSI CARI KATA (ACAK) Dengan Menggunakan *Software Adobe Flash CS5* Untuk Pembelajaran Akuntansi Keuangan Kompetensi Dasar Aset Tetap di Kelas XI SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo Tahun Ajaran 2014/2015
2. Untuk penilaian, mohon Bapak/Ibu memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom nilai yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
3. Untuk saran-saran revisi, mohon Bapak/Ibu dapat langsung menuliskan pada naskah yang perlu direvisi atau menuliskan pada kolom saran yang kami sediakan.
4. Keterangan skala penilaian: (1) = Tidak Layak, (2) = Kurang Layak, (3) = Cukup Layak, (4) = Layak, (5) = Sangat Layak.

Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi angket ini, saya ucapkan terima kasih.

A. Penilaian Media

Aspek Bahasa							
No	Indikator	Deskripsi	Skala Penilaian				
			5	4	3	2	1
1	Kekomunikatifan bahasa	Penggunaan bahasa mendukung kemudahan dalam memahami alur materi	✓				
2	Ketepatan menggunakan istilah	Istilah yang digunakan sesuai dengan bidang akuntansi dan sesuai dengan tingkat berfikir peserta didik		✓			
Aspek Rekayasa Perangkat Lunak							
3	Efektif dan efisien dalam penggunaan sumber daya	Sumber daya (CPU, RAM, harddisk) yang digunakan dalam media efektif dan efisien	✓				
4	Reliabilitas media	Media berjalan dengan baik, tidak mudah <i>crash</i> , <i>hang</i> atau berhenti saat beroperasi	✓				
5	Kompatibilitas media	Media dapat diinstalasi atau dijalankan di berbagai <i>hardware</i> dan <i>software</i> yang ada	✓				
6	Paketan yang terpadu	Media pembelajaran terpaket dengan baik (instalasi berjalan otomatis, disediakan fitur <i>uninstall</i> , <i>shortcut</i> otomatis muncul)		✓			
7	Reusabilitas	Media dapat digunakan berulang-ulang	✓				
8	Usabilitas media	Media mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya	✓				

Aspek Rekayasa Perangkat Lunak							
No	Indikator	Deskripsi	Skala Penilaian				
			5	4	3	2	1
9	Maintable (dapat dipelihara/dikelola dengan mudah)	Media dapat dipelihara/dikelola dengan mudah		✓			
10	Kreativitas dan inovasi dalam media pembelajaran	Kreativitas dan inovasi dalam media pembelajaran	✓				
Aspek Komunikasi Visual							
11	Komunikatif	Media yang dikembangkan komunikatif dengan pengguna		✓			
12	Kreatif	Kreatif dalam ide berikut penuangan gagasan pada media		✓			
13	Audio	Narasi, efek suara, <i>background</i> dan musik yang digunakan pada media sesuai dan menarik	✓				
14	Visual	<i>Layout design, typography</i> (jenis dan ukuran huruf), warna yng digunakan pada media sesuai dan menarik		✓			
15	Animasi	Animasi pada media sudah sesuai dan menarik	✓				
16	Ikon Navigasi	Layout interaktif dan ikon navigasi yang mudah digunakan		✓			

B. Kebenaran Media

No	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
1	Instruksi - font & halaman Instruksi kurang bar	halaman & font instruksi diperbesar

No	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
	<ul style="list-style-type: none"> - isi instruksi kurang lengkap/jelas - ukuran font pd soal klu sama dg lebar halaman - mntk background hanya warna 	<ul style="list-style-type: none"> instruksi dilengkapi diperjelas - ukuran font diperbesar Background mntk dibuat berbeda warna

C. Komentar/Saran

Secara umum media sudah bagus/layak
dan menjadi sangat bagus/layak jika dipertahani.

D. Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan

1. Layak untuk diujicobakan
- ☒ 2. Layak untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak diujicobakan

Yogyakarta, 28 April 2015



Drs. Totok Sukardiyono, M.T.
19670930 199303 1 005

DATA HASIL PENILAIAN AHLI MEDIA

No	Indikator	Penilaian	Kriteria
		Dosen	
Aspek Bahasa			
1	Kekomunikatifan bahasa	5	Sangat Baik
2	Ketepatan menggunakan istilah	4	Baik
Jumlah		9	Sangat Baik
Aspek Rekayasa Perangkat Lunak			
3	Efektif dan efisien dalam penggunaan sumber daya	5	Sangat Baik
4	Reliabilitas media	5	Sangat Baik
5	Kompatibilitas media	5	Sangat Baik
6	Pamaketan yang terpadu	4	Baik
7	Reusabilitas	5	Sangat Baik
8	Usabilitas media	5	Sangat Baik
9	Maintable (dapat dipelihara/dikelola dengan mudah)	4	Baik
10	Kreativitas dan inovasi dalam media pembelajaran	5	Sangat Baik
Jumlah		38	Sangat Baik
Aspek Komunikasi Visual			
11	Komunikatif	4	Baik
12	Kreatif	4	Baik
13	Audio	5	Sangat Baik
14	Visual	4	Baik
15	Animasi	5	Sangat Baik
16	Ikon Navigasi	4	Baik
Jumlah		26	Baik
Total Nilai Semua Aspek		73	Sangat Baik

ANALISIS PERHITUNGAN RESPON
MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN EDUAKSI AKUNTANSI CARI
KATA (ACAK)
MENURUT AHLI MEDIA

A. Kriteria Kualitas

1. Kriteria kualitas berdasarkan tabel konversi skor ideal ke dalam nilai skala 5 menurut Eko Putro Widyoko (2011: 245)

Skor	Rumus	Nilai	Klasifikasi
5	$\bar{X} > \bar{X}_i + 1,8 S_{Bi}$	A	Sangat Baik
4	$\bar{X}_i + 0,6 S_{Bi} < \bar{X} \leq \bar{X}_i + 1,8 S_{Bi}$	B	Baik
3	$\bar{X}_i - 0,6 S_{Bi} < \bar{X} \leq \bar{X}_i + 0,6 S_{Bi}$	C	Cukup
2	$\bar{X}_i - 1,8 S_{Bi} < \bar{X} \leq \bar{X}_i - 0,6 S_{Bi}$	D	Kurang
1	$\bar{X} \leq \bar{X}_i - 1,8 S_{Bi}$	E	Sangat Kurang

Keterangan:

Skor Maksimal = 5

Skor Minimal = 1

Skor Maksimal Ideal = jumlah indikator x skor tertinggi

Skor Minimal Ideal = jumlah indikator x skor rendah

\bar{X} = skor yang diperoleh

\bar{X}_i = $\frac{1}{2}$ (skor maks ideal + skor min ideal)

S_{Bi} (simpangan baku ideal) = $\frac{1}{6}$ (skor maks ideal - skor min ideal)

2. Kriteria kualitas dari aspek pembelajaran berdasarkan (%) menurut Suharsimi Arikunto (2010: 44)

Persentase Pencapaian	Interpretasi
81-100%	Sangat Layak
61-80%	Layak
41-60%	Cukup Layak
21-40%	Kurang Layak
0-20%	Tidak Layak

B. Perhitungan Kualitas Media Pembelajaran

1. Aspek Bahasa
 - a. Jumlah indikator = 2
 - a. Skor maksimal ideal = $(5 \times 2) = 10$
 - b. Skor minimal ideal = $(1 \times 2) = 2$

c. Skor yang diperoleh (\bar{X}) = 9

d. Menentukan \bar{X}_i

$$\bar{X}_i = \frac{1}{2} (\text{skor maks ideal} + \text{skor min ideal})$$

$$\bar{X}_i = \frac{1}{2} (10 + 2) = 6$$

e. Menentukan SB_i

$$SB_i = \frac{1}{6} (\text{skor maks ideal} - \text{skor min ideal})$$

$$SB_i = \frac{1}{6} (10 - 2) = 4$$

f. Menentukan rentang kualitas media pembelajaran

Sangat Baik	$9 > 6 + 1.8 (4)$	$9 > 8.394$
Baik	$6 + 0.6 (4) < 9 \leq 6 + 1.8 (4)$	$6.798 < 9 \leq 8.394$
Cukup	$6 - 0.6 (4) < 9 \leq 6 + 0.6 (4)$	$5.202 < 9 \leq 6.798$
Kurang	$6 - 1.8 (4) < 9 \leq 6 - 0.6 (4)$	$3.606 < 9 \leq 5.202$
Sangat Kurang	$9 \leq 6 - 1.8 (4)$	$9 \leq 3.606$

g. Berdasarkan hasil penilaian akhir dari aspek bahasa oleh dosen diperoleh 9 sehingga masuk pada kategori penilaian “Sangat Baik”

h. Kualitas media pembelajaran berdasarkan persentase kelayakan

$$(\%) = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal ideal}} \times 100\%$$

$$(\%) = \frac{9}{10} \times 100\%$$

$$(\%) = 90.00\%$$

Hasil perhitungan ini menunjukkan bahwa kualitas media dari aspek relevansi materi berdasarkan (%) berada pada kategori “Sangat Layak”

2. Aspek Evaluasi/Latihan Soal

a. Jumlah indikator = 8

b. Skor maksimal ideal = $(5 \times 8) = 40$

c. Skor minimal ideal = $(1 \times 8) = 8$

d. Skor yang diperoleh (\bar{X}) = 38

e. Menentukan \bar{X}_i

$$\bar{X}_i = \frac{1}{2} (\text{skor maks ideal} + \text{skor min ideal})$$

$$\bar{X}_i = \frac{1}{2} (40 + 8) = 24$$

f. Menentukan SB_i

$$SB_i = \frac{1}{6} (\text{skor maks ideal} - \text{skor min ideal})$$

$$SBI = \frac{1}{6} (40-8) = 5.33$$

- g. Menentukan rentang kualitas media pembelajaran

Sangat Baik	$38 > 24 + 1.8 (5.33)$	$38 > 33.594$
Baik	$24 + 0.6 (5.33) < 38 \leq 24 + 1.8 (5.33)$	$27.198 < 38 \leq 33.594$
Cukup	$24 - 0.6 (5.33) < 38 \leq 24 + 0.6 (5.33)$	$20.802 < 38 \leq 27.198$
Kurang	$24 - 1.8 (5.33) < 38 \leq 24 - 0.6 (5.33)$	$14.406 < 38 \leq 20.802$
Sangat Kurang	$38 \leq 24 - 1.8 (5.33)$	$38 \leq 14.406$

- h. Berdasarkan hasil penilaian akhir dari aspek rekayasa perangkat lunak oleh dosen diperoleh 38 sehingga masuk pada kategori penilaian “Sangat Baik”
 i. Kualitas media pembelajaran berdasarkan persentase kelayakan

$$(\%) = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal ideal}} \times 100\%$$

$$(\%) = \frac{38}{40} \times 100\%$$

$$(\%) = 95.00\%$$

Hasil perhitungan ini menunjukkan bahwa kualitas media dari aspek rekayasa perangkat lunak berdasarkan (%) berada pada kategori “Sangat Layak”

3. Aspek Komunikasi Visual

- a. Jumlah indikator = 6
 b. Skor maksimal ideal = $(5 \times 6) = 30$
 c. Skor minimal ideal = $(1 \times 6) = 6$
 d. Skor yang diperoleh (\bar{X}) = 26

- e. Menentukan $\bar{X}i$

$$\bar{X}i = \frac{1}{2} (\text{skor maks ideal} + \text{skor min ideal})$$

$$\bar{X}i = \frac{1}{2} (30+6) = 18$$

- f. Menentukan SBI

$$SBI = \frac{1}{6} (\text{skor maks ideal} - \text{skor min ideal})$$

$$SBI = \frac{1}{6} (30-6) = 4$$

- g. Menentukan rentang kualitas media pembelajaran

Sangat Baik	$26 > 18 + 1.8 (4)$	$26 > 25.2$
Baik	$18 + 0.6 (4) < 26 \leq 6 + 1.8 (4)$	$20.4 < 26 \leq 25.2$
Cukup	$18 - 0.6 (4) < 26 \leq 6 + 0.6 (4)$	$15.6 < 26 \leq 20.4$
Kurang	$18 - 1.8 (4) < 26 \leq 6 - 0.6 (4)$	$10.8 < 26 \leq 15.6$
Sangat Kurang	$26 \leq 6 - 1.8 (4)$	$26 \leq 10.8$

- h. Berdasarkan hasil penilaian akhir dari aspek komunikasi visual oleh dosen diperoleh 26 sehingga masuk pada kategori penilaian “Sangat Baik”
- i. Kualitas media pembelajaran berdasarkan persentase kelayakan

$$\begin{aligned}
 (\%) &= \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal ideal}} \times 100\% \\
 (\%) &= \frac{26}{30} \times 100\% \\
 (\%) &= 86.70\%
 \end{aligned}$$

Hasil perhitungan ini menunjukkan bahwa kualitas media dari komunikasi visual berdasarkan (%) berada pada kategori “Sangat Layak”

Hasil perhitungan keseluruhan menunjukkan bahwa kualitas media berdasarkan 16 indikator penilaian kelayakan memperoleh jumlah skor 73 dari skor maksimum 80 sehingga berdasarkan (%) adalah 91.25% berada pada kategori “Sangat Layak”

LAMPIRAN 4

VALIDASI PRAKTISI PEMBELAJARAN AKUNTANSI SMK

- ✓ SURAT PERMOHONAN
VALIDASI
- ✓ VALIDASI PRAKTISI
PEMBELAJARAN AKUNTANSI
SMK
- ✓ DATA HASIL VALIDASI
PRAKTISI PEMBELAJARAN
AKUNTANSI SMK
- ✓ ANALISIS KELAYAKAN



UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS EKONOMI
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AKUNTANSI
Telp. (0274) 554902. Ext. 296, 825 Fax. (0274) 554902

Hal : Permohonan Validasi
Lamp. : 1 Eksemplar Instrumen Penelitian

Kepada Yth.
Ibu Agustina Pancawati, S.E.
Di tempat

Dengan hormat,
Dalam rangka memperoleh data penelitian skripsi yang berjudul **"Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Permainan Edukasi *Word Search* Dengan Menggunakan *Software Adobe Flash CS5* untuk Pembelajaran Akuntansi Keuangan Kompetensi Dasar Aktiva Tetap di Kelas XI SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo Tahun Ajaran 2014/2015"**, maka dengan ini saya:

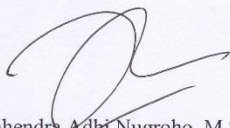
Nama : Intan Nur Saidah
NIM : 11403241030
Prodi : Pendidikan Akuntansi

Mohon kepada Ibu untuk bersedia memberikan saran, masukan, serta penilaian dan validasi terhadap media pada lembar instrumen penelitian yang terlampir.


Demikian permohonan ini saya buat, atas kesediaan dan bantuan Ibu, saya ucapkan terima kasih.

Yogyakarta, 25 Maret 2015

Mengetahui,
Dosen Pembimbing


Mahendra Adhi Nugroho, M.Sc.
NIP. 19831120 200812 1 002

Pemohon


Intan Nur Saidah
NIM. 11403241030

**LEMBAR PENILAIAN PRAKTISI PEMBELAJARAN DI SMK
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBENTUK PERMAINAN
EDUKASI AKUNTANSI CARI KATA (ACAK) DENGAN MENGGUNAKAN
SOFTWARE ADOBE FLASH CS5 UNTUK PEMBELAJARAN AKUNTANSI
KOMPETENSI DASAR ASET TETAP DI KELAS XI SMK YPE
SAWUNGGALIH KUTOARJO TAHUN AJARAN 2014/2015**

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Permainan Edukasi AKUNTANSI CARI KATA (ACAK) Dengan Menggunakan *Software Adobe Flash CS5* Untuk Pembelajaran Akuntansi Keuangan Kompetensi Dasar Aset Tetap di Kelas XI SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo Tahun Ajaran 2014/2015

Sasaran Program : Siswa SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo Kelas XI

Mata Pelajaran : Akuntansi Keuangan

Peneliti : Intan Nur Saidah

Praktisi Akuntansi : Agustina Pancawati, S.E.

Petunjuk:

1. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku praktisi pembelajaran tentang produk Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Permainan Edukasi AKUNTANSI CARI KATA (ACAK) Dengan Menggunakan *Software Adobe Flash CS5* Untuk Pembelajaran Akuntansi Keuangan Kompetensi Dasar Aset Tetap di Kelas XI SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo Tahun Ajaran 2014/2015.
2. Untuk penilaian, mohon Bapak/Ibu memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom nilai yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
3. Untuk saran-saran revisi, mohon Bapak/Ibu dapat langsung menuliskan pada naskah yang perlu direvisi atau menuliskan pada kolom saran yang kami sediakan.
4. Keterangan skala penilaian: (1) = Tidak Layak, (2) = Kurang Layak, (3) = Cukup Layak, (4) = Layak, (5) = Sangat Layak.

Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi angket ini, saya ucapkan terima kasih.

A. Penilaian Media dan Materi

Aspek Relevansi Materi							
No	Indikator	Deskripsi	Skala Penilaian				
			5	4	3	2	1
1	Kejelasan rumusan tujuan pembelajaran	Tujuan pembelajaran dirumuskan dengan jelas		✓			

Aspek Relevansi Materi							
No	Indikator	Deskripsi	Skala Penilaian				
			5	4	3	2	1
2	Relevansi materi dengan KD	Materi yang disampaikan sesuai dengan KD		✓			
3	Kesesuaian materi dengan tujuan	Materi yang disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran		✓			
4	Kesesuaian materi dengan indikator	Materi yang disampaikan sesuai dengan indikator		✓			
5	Kedalaman materi	Materi yang disampaikan secara mendalam		✓			
6	Sistematis dan runtut	Materi yang disampaikan secara sistematis dan runtut			✓		
7	Alur logika jelas	Materi yang disampaikan memiliki alur logika yang jelas		✓			
8	Kejelasan penyampaian materi	Materi yang disampaikan dengan jelas		✓			
9	Kebermanfaatan materi	Materi yang disampaikan bermanfaat		✓			
10	Aktualisasi materi	Materi yang disampaikan aktual		✓			
11	Kelengkapan materi	Materi yang disampaikan dalam media lengkap			✓		
12	Kesesuaian tingkat kesulitan dan keabstrakan konsep dengan perkembangan kognitif peserta didik	Tingkat kesulitan dan keabstrakan konsep sesuai dengan tingkat berfikir peserta didik SMK kelas XI, sehingga dapat ditejemahkan dengan mudah		✓			
13	Kebenaran konsep materi ditinjau dari aspek keilmuan	Konsep dan definisi sesuai dengan konsep dan definisi yang berlaku di bidang ilmu akuntansi		✓			

Aspek Relevansi Materi							
No	Indikator	Deskripsi	Skala Penilaian				
			5	4	3	2	1
14	Kesesuaian evaluasi dengan materi dan tujuan pembelajaran	Evaluasi yang diberikan sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran		✓			
15	Kebenaran kunci jawaban	Kunci jawaban yang disajikan telah benar dan sesuai dengan kaidah yang ada		✓			
16	Kejelasan petunjuk pengerjaan	Petunjuk pengerjaan soal disampaikan dengan jelas dan tidak ambigu		✓			
17	Perumusan soal yang jelas	Soal dirumuskan dengan jelas		✓			
18	Kebenaran konsep soal	Soal sesuai dengan konsep yang berlaku dalam akuntansi		✓			
19	Variasi soal	Soal yang disajikan bervariasi		✓			
20	Tingkat kesulitan soal	Tingkat kesulitan soal sesuai dengan materi		✓			
21	Kejelasan pembahasan jawaban	Pembahasan jawaban dirumuskan dengan jelas		✓			
Aspek Efek bagi Strategi Pembelajaran							
22	Dukungan media bagi kemandirian belajar peserta didik	Media mendukung peserta didik untuk belajar akuntansi secara mandiri	✓				
23	Kemampuan media dalam menambah pengetahuan peserta didik	Media mampu menambah pengetahuan peserta didik	✓				
Aspek Bahasa							
24	Kekomunikatifan bahasa	Penggunaan mendukung kemudahan dalam memahami alur materi	✓				

Aspek Bahasa							
No	Indikator	Deskripsi	Skala Penilaian				
			5	4	3	2	1
25	Ketepatan penggunaan istilah	Istilah yang digunakan sesuai dengan bidang akuntansi dan sesuai dengan tingkat berfikir peserta didik		✓			
Aspek Efek bagi Strategi Pembelajaran							
26	Kemampuan mendorong rasa ingin tahu peserta didik	Media mendorong rasa ingin tahu peserta didik	✓				
27	Dukungan media bagi kemandirian belajar peserta didik	Media mendukung peserta didik untuk dapat belajar akuntansi secara mandiri	✓				
28	Pemberian motivasi belajar	Media mampu meningkatkan motivasi peserta didik dalam mempelajari akuntansi	✓				

B. Kebenaran Media

No	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
1.	Ada beberapa soal yang menggunakan materi siklus akuntansi perusahaan manufaktur	Harus diubah agar sesuai dengan materi akuntansi akbda tetap

C. Komenta/Saran

Media pembelajaran sudah layak dan mampu mendukung siswa belajar afuntangi secara mandiri. Sebaiknya dicantumkan nama pemain agar lebih mudah mengetahui skor dan nama pemain

D. Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan

- ① Layak untuk diujicobakan
2. Layak untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak diujicobakan

Kutoarjo, 1 Mei 2015

Agustina

Agustina Pancawati, S.E.

**DATA HASIL PENILAIAN PRAKTISI PEMBELAJARAN AKUNTANSI
SMK**

No	Indikator	Penilaian	Kriteria
		Guru	
Aspek Relevansi Materi			
1	Kejelasan rumusan tujuan pembelajaran	4	Baik
2	Relevansi materi dengan KD	4	Baik
3	Kesesuaian materi dengan tujuan	4	Baik
4	Kesesuaian materi dengan indikator	4	Baik
5	Kedalaman materi	4	Baik
6	Sistematis dan runtut	3	Cukup
7	Alur logika jelas	4	Baik
8	Kejelasan penyampaian materi	4	Baik
9	Kebermanfaatan materi	4	Baik
10	Aktualisasi materi	4	Baik
11	Kelengkapan materi	3	Cukup
12	Kesesuaian tingkat kesulitan dan keabstrakan konsep dengan perkembangan kognitif peserta didik	4	Baik
13	Kebenaran konsep materi ditinjau dari aspek keilmuan	4	Baik
Jumlah		50	Baik
Aspek Evaluasi/Latihan Soal			
14	Kesesuaian evaluasi dengan materi dan tujuan pembelajaran	4	Baik
15	Kebenaran kunci jawaban	4	Baik
16	Kejelasan petunjuk pengerjaan	4	Baik
17	Perumusan soal yang jelas	4	Baik
18	Kebenaran konsep soal	4	Baik
19	Variasi soal	4	Baik
20	Tingkat kesulitan soal	4	Baik
21	Kejelasan pembahasan jawaban	4	Baik
Jumlah		32	Baik
Aspek Efek untuk Strategi Pembelajaran			
22	Media pembelajaran mampu meningkatkan pengetahuan peserta didik	5	Sangat Baik
26	Dukungan media bagi kemandirian belajar peserta didik	5	Sangat Baik
27	Pemberian motivasi	5	Sangat Baik

No	Indikator	Penilaian	Kriteria
		Guru	
Aspek Efek untuk Strategi Pembelajaran			
28	Kemampuan mendorong rasa ingin tahu peserta didik	5	Sangat Baik
Jumlah		20	Sangat Baik
Aspek Bahasa			
24	Bahasa yang komunikatif	5	Sangat Baik
25	Akursi istilah yang digunakan	4	Baik
Jumlah		9	Sangat Baik
Total Semua Aspek		116	Baik

ANALISIS PERHITUNGAN RESPON
MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN EDUKASI AKUNTANSI CARI
KATA
(ACAK)
MENURUT PRAKTISI PEMBELAJARAN AKUNTANSI SMK

A. Kriteria Kualitas

1. Kriteria kualitas berdasarkan tabel konversi skor ideal ke dalam nilai skala 5 menurut Eko Putro Widyoko (2011: 245)

Skor	Rumus	Nilai	Klasifikasi
5	$\bar{X} > \bar{X}_i + 1,8 S_{Bi}$	A	Sangat Baik
4	$\bar{X}_i + 0,6 S_{Bi} < \bar{X} \leq \bar{X}_i + 1,8 S_{Bi}$	B	Baik
3	$\bar{X}_i - 0,6 S_{Bi} < \bar{X} \leq \bar{X}_i + 0,6 S_{Bi}$	C	Cukup
2	$\bar{X}_i - 1,8 S_{Bi} < \bar{X} \leq \bar{X}_i - 0,6 S_{Bi}$	D	Kurang
1	$\bar{X} \leq \bar{X}_i - 1,8 S_{Bi}$	E	Sangat Kurang

Keterangan:

Skor Maksimal = 5

Skor Minimal = 1

Skor Maksimal Ideal = jumlah indikator x skor tertinggi

Skor Minimal Ideal = jumlah indikator x skor rendah

\bar{X} = skor yang diperoleh

\bar{X}_i = $\frac{1}{2}$ (skor maks ideal+skor min ideal)

S_{Bi} (simpangan baku ideal) = $\frac{1}{6}$ (skor maks ideal-skor min ideal)

2. Kriteria kualitas dari aspek pembelajaran berdasarkan (%) menurut Suharsimi Arikunto (2010: 44)

Persentase Pencapaian	Interpretasi
81-100%	Sangat Layak
61-80%	Layak
41-60%	Cukup Layak
21-40%	Kurang Layak
0-20%	Tidak Layak

B. Perhitungan Kualitas Media Pembelajaran

1. Aspek Relevansi Materi

- a. Jumlah indikator = 13
- b. Skor maksimal ideal = $(5 \times 13) = 65$
- c. Skor minimal ideal = $(1 \times 13) = 13$
- d. Skor yang diperoleh (\bar{X}) = 50

e. Menentukan \bar{X}_i

$$\bar{X}_i = \frac{1}{2} (\text{skor maks ideal} + \text{skor min ideal})$$

$$\bar{X}_i = \frac{1}{2} (65 + 13) = 39$$

f. Menentukan SB_i

$$SB_i = \frac{1}{6} (\text{skor maks ideal} - \text{skor min ideal})$$

$$SB_i = \frac{1}{6} (65 - 13) = 8.67$$

g. Menentukan rentang kualitas media pembelajaran

Sangat Baik	$50 > 39 + 1.8 (8.67)$	$50 > 54.606$
Baik	$39 + 0.6 (8.67) < 50 \leq 39 + 1.8 (8.67)$	$44.202 < 50 \leq 54.606$
Cukup	$39 - 0.6 (8.67) < 50 \leq 39 + 0.6 (8.67)$	$33.798 < 50 \leq 44.202$
Kurang	$39 - 1.8 (8.67) < 50 \leq 39 - 0.6 (8.67)$	$23.394 < 50 \leq 33.798$
Sangat Kurang	$50 \leq 39 - 1.8 (8.67)$	$50 \leq 23.394$

- h. Berdasarkan hasil penilaian akhir dari aspek relevansi materi oleh praktisi pembelajaran akuntansi SMK diperoleh 50 sehingga masuk pada kategori penilaian “Baik”
- i. Kualitas media pembelajaran berdasarkan persentase kelayakan

$$(\%) = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal ideal}} \times 100\%$$

$$(\%) = \frac{50}{65} \times 100\%$$

$$(\%) = 76.92\%$$

Hasil perhitungan ini menunjukkan bahwa kualitas media dari aspek relevansi materi berdasarkan (%) berada pada kategori “Layak”

2. Aspek Evaluasi/Latihan Soal

- a. Jumlah indikator = 8
- b. Skor maksimal ideal = $(5 \times 8) = 40$
- c. Skor minimal ideal = $(1 \times 8) = 8$
- d. Skor yang diperoleh (\bar{X}) = 32
- e. Menentukan \bar{X}_i

$$\bar{X}_i = \frac{1}{2} (\text{skor maks ideal} + \text{skor min ideal})$$

$$\bar{X}_i = \frac{1}{2} (40 + 8) = 24$$

- f. Menentukan SB_i

$$SB_i = \frac{1}{6} (\text{skor maks ideal} - \text{skor min ideal})$$

$$SB_i = \frac{1}{6} (40 - 8) = 5.33$$

- g. Menentukan rentang kualitas media pembelajaran

Sangat Baik	$32 > 24 + 1.8 (5.33)$	$32 > 33.594$
Baik	$24 + 0.6 (5.33) < 32 \leq 24 + 1.8 (5.33)$	$27.198 < 32 \leq 33.594$
Cukup	$24 - 0.6 (5.33) < 32 \leq 24 + 0.6 (5.33)$	$20.802 < 32 \leq 27.198$
Kurang	$24 - 1.8 (5.33) < 32 \leq 24 - 0.6 (5.33)$	$14.406 < 32 \leq 20.802$
Sangat Kurang	$32 \leq 24 - 1.8 (5.33)$	$32 \leq 14.406$

- h. Berdasarkan hasil penilaian akhir dari aspek evaluasi/latihan soal oleh praktisi pembelajaran akuntansi SMK diperoleh 32 sehingga masuk pada kategori penilaian “Baik”
- i. Kualitas media pembelajaran berdasarkan persentase kelayakan

$$(\%) = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal ideal}} \times 100\%$$

$$(\%) = \frac{32}{40} \times 100\%$$

$$(\%) = 80.00\%$$

Hasil perhitungan ini menunjukkan bahwa kualitas media dari aspek evaluasi/latihan soal berdasarkan (%) berada pada kategori “Layak”

3. Aspek Efek untuk Strategi Pembelajaran

- a. Jumlah indikator = 4
- b. Skor maksimal ideal = $(5 \times 4) = 20$
- c. Skor minimal ideal = $(1 \times 4) = 4$

d. Skor yang diperoleh (\bar{X}) = 20

e. Menentukan \bar{X}_i

$$\bar{X}_i = \frac{1}{2} (\text{skor maks ideal} + \text{skor min ideal})$$

$$\bar{X}_i = \frac{1}{2} (20 + 4) = 12$$

f. Menentukan SB_i

$$SB_i = \frac{1}{6} (\text{skor maks ideal} - \text{skor min ideal})$$

$$SB_i = \frac{1}{6} (20 - 4) = 2.67$$

g. Menentukan rentang kualitas media pembelajaran

Sangat Baik	$20 > 12 + 1.8 (2.67)$	$20 > 16.806$
Baik	$12 + 0.6 (2.67) < 20 \leq 12 + 1.8 (2.67)$	$13.602 < 20 \leq 16.806$
Cukup	$12 - 0.6 (2.67) < 20 \leq 12 + 0.6 (2.67)$	$10.398 < 20 \leq 13.602$
Kurang	$12 - 1.8 (2.67) < 20 \leq 12 - 0.6 (2.67)$	$7.194 < 20 \leq 10.398$
Sangat Kurang	$20 \leq 6 - 1.8 (2.67)$	$20 \leq 7.194$

h. Berdasarkan hasil penilaian akhir dari aspek efek untuk strategi pembelajaran oleh praktisi pembelajaran akuntansi SMK diperoleh 20 sehingga masuk pada kategori penilaian “Sangat Baik”

i. Kualitas media pembelajaran berdasarkan persentase kelayakan

$$(\%) = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal ideal}} \times 100\%$$

$$(\%) = \frac{20}{20} \times 100\%$$

$$(\%) = 100.00\%$$

Hasil perhitungan ini menunjukkan bahwa kualitas media dari aspek efek untuk strategi pembelajaran berdasarkan (%) berada pada kategori “Sangat Layak”

4. Aspek Bahasa

a. Jumlah indikator = 2

b. Skor maksimal ideal = $(5 \times 2) = 10$

c. Skor minimal ideal = $(1 \times 2) = 2$

d. Skor yang diperoleh (\bar{X}) = 9

e. Menentukan \bar{X}_i

$$\bar{X}_i = \frac{1}{2} (\text{skor maks ideal} + \text{skor min ideal})$$

$$\bar{X}_i = \frac{1}{2} (10+2) = 6$$

- f. Menentukan SB_i

$$SB_i = \frac{1}{6} (\text{skor maks ideal} - \text{skor min ideal})$$

$$SB_i = \frac{1}{6} (10-2) = 4$$

- g. Menentukan rentang kualitas media pembelajaran

Sangat Baik	$9 > 6 + 1.8 (4)$	$9 > 8.394$
Baik	$6 + 0.6 (4) < 9 \leq 6 + 1.8 (4)$	$6.798 < 9 \leq 8.394$
Cukup	$6 - 0.6 (4) < 9 \leq 6 + 0.6 (4)$	$5.202 < 9 \leq 6.798$
Kurang	$6 - 1.8 (4) < 9 \leq 6 - 0.6 (4)$	$3.606 < 9 \leq 5.202$
Sangat Kurang	$9 \leq 6 - 1.8 (4)$	$9 \leq 3.606$

- h. Berdasarkan hasil penilaian akhir dari aspek bahasa oleh praktisi pembelajaran akuntansi SMK diperoleh 9 sehingga masuk pada kategori penilaian “Sangat Baik”
- i. Kualitas media pembelajaran berdasarkan persentase kelayakan

$$\begin{aligned}
 (\%) &= \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal ideal}} \times 100\% \\
 (\%) &= \frac{9}{10} \times 100\% \\
 (\%) &= 90.00\%
 \end{aligned}$$

Hasil perhitungan ini menunjukkan bahwa kualitas media dari aspek bahasa berdasarkan (%) berada pada kategori “Sangat Layak”

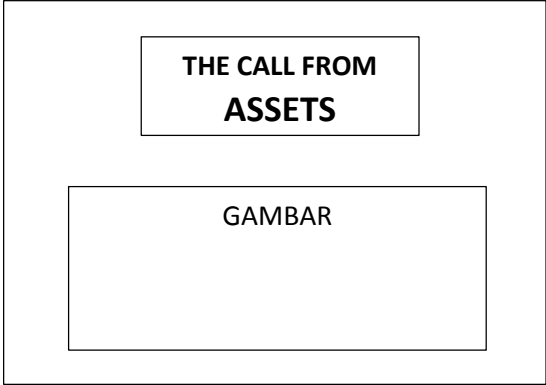
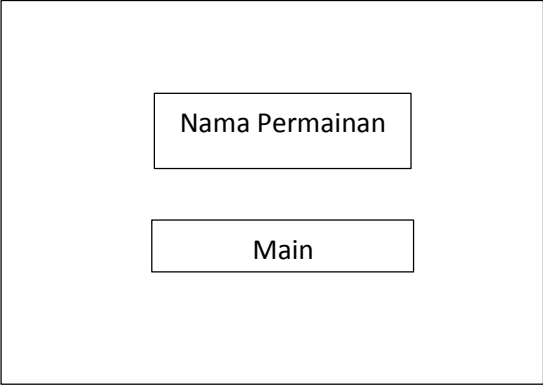
Hasil perhitungan keseluruhan menunjukkan bahwa kualitas media berdasarkan 26 indikator penilaian kelayakan memperoleh jumlah skor 116 dari skor maksimum 130 sehingga berdasarkan (%) adalah 82.85% berada pada kategori “Sangat Layak”

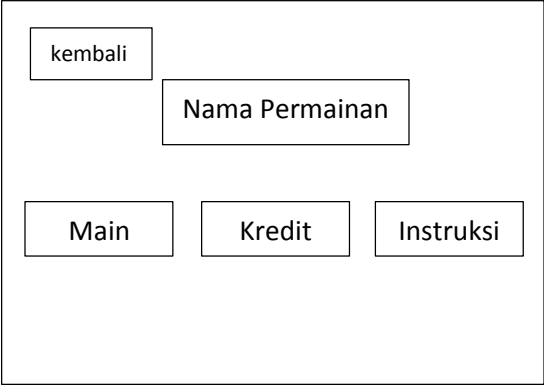
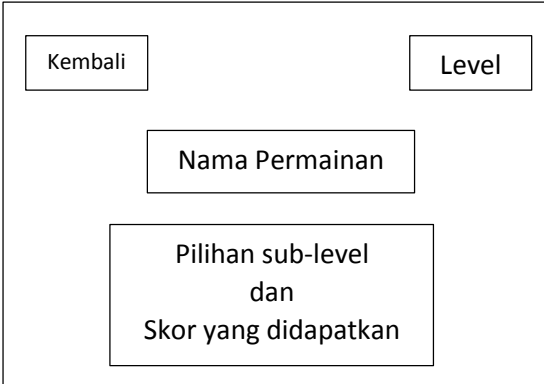
LAMPIRAN 5

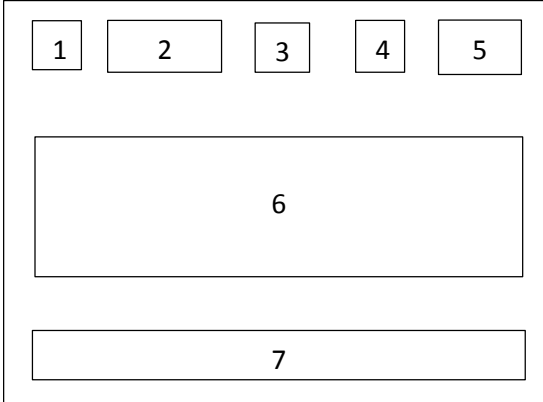
MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN ACAK

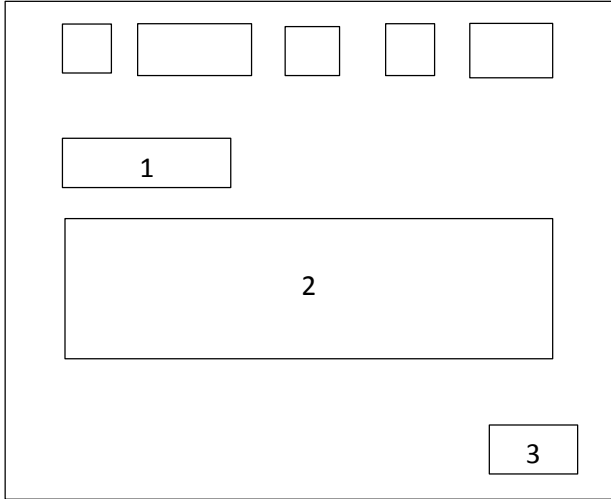
- ✓ *STORYBOARD* PERMAINAN ACAK
- ✓ TAMPILAN PERMAINAN
- ✓ MATERI PERMAINAN ACAK

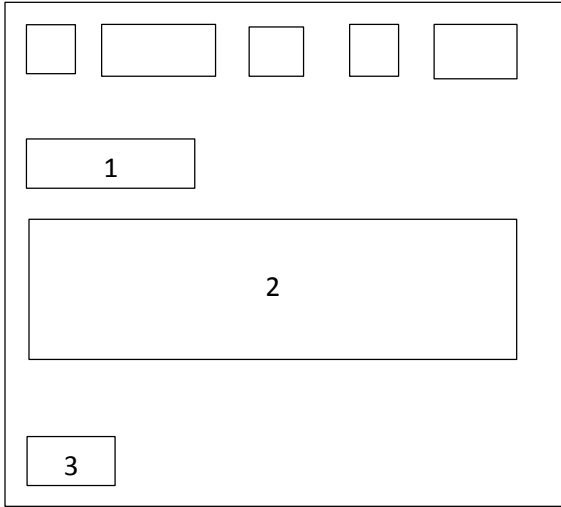
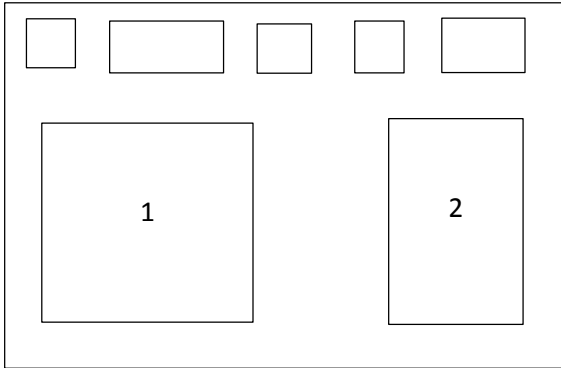
STORYBOARD PERMAINAN EDUKASI AKUNTANSI CARA KATA (ACAK)

No	Nama Map	Desain	Keterangan
1	Halaman Awal		<ul style="list-style-type: none"> ✓ Halaman awal menjadi <i>welcome page</i> dari permainan edukasi ACAK ✓ Halaman memuat kalimat sapaan “The Call From Assets” ✓ Gambar dalam halaman ini merupakan ilustrasi aset yang dimiliki peserta didik dalam menjalani proses pembelajaran (pulpen, pensil, buku, dsb) yang sedang melambaikan tangan, seperti menyapa
2	Halaman Pengantar		<ul style="list-style-type: none"> ✓ Halaman pengantar yang menampilkan nama permainan edukasi, Akuntansi Cari Kata (ACAK) ✓ Main adalah tombol yang harus di-klik untuk masuk ke halaman menu utama ✓ Dalam halaman pengantar ini <i>background</i> mulai terdengar

No	Nama Map	Desain	Keterangan
3	Halaman Menu Utama		<ul style="list-style-type: none"> ✓ Halaman menu utama merupakan halaman yang akan berisi menu Main, Kredit dan Instruksi ✓ Menu Main berisi pilihan level dalam Permainan Edukasi ACAK yaitu Lantai 1, Lantai 2 dan Aula ✓ Menu Kredit berisi nama-nama yang terlibat dalam perancangan dan pembuatan Permainan Edukasi ACAK ✓ Menu Instruksi berisi cara bermain dari Permainan Edukasi ACAK dan pilihan-pilihan soal yang disediakan di setiap levelnya ✓ Tombol kembali merupakan tombol yang akan menghantarkan pemain ke halaman awal
4	Halaman Main		<ul style="list-style-type: none"> ✓ Halaman menu Main untuk setiap levelnya. Berisi sub-level yang bisa dimainkan secara <i>random</i> ✓ Level, memberitahukan pemain mengenai level yang sedang dimainkan ✓ Pilihan sub-level di setiap level ada 4, dan skor yang didapatkan akan ditampilkan dalam bentuk bintang ✓ Tombol kembali merupakan tombol yang akan menghantarkan pemain ke halaman menu utama

No	Nama <i>Map</i>	Desain	Keterangan
5	Halaman <i>Board</i> Level 1 dan Level 2		<ul style="list-style-type: none"> ✓ Pada 1, merupakan jeda yang akan menghentikan permainan. Halaman jeda ini nanti akan berisi keterangan sub-level yang sedang dimainkan, pilihan lanjut untuk meneruskan permainan yang tertunda, pilihan ulang untuk mengulangi permainan terakhir atau lobby yang akan menghantarkan pemain pada halaman menu utama ✓ Pada 2, merupakan nama permainan yaitu ACAK ✓ Pada 3, merupakan <i>timer</i> dalam permainan ACAK. ✓ Pada 4, merupakan waktu tercepat yang sebelumnya pemain peroleh ✓ Pada 5, merupakan penghitung kata yang telah ditemukan dalam Permainan Edukasi ACAK ✓ Pada 6, merupakan <i>board</i> yang berisi huruf-huruf acak ✓ Pada 7, merupakan kata-kata yang berhubungan dengan aset tetap. Kata tersebut harus ditemukan di <i>board</i>, bisa secara vertikal, horizontal maupun diagonal. ✓ Untuk level 1 (Lantai 1) terdapat 7 kata yang harus ditemukan, satu kata ditemukan maka akan keluar halaman

No	Nama <i>Map</i>	Desain	Keterangan
			soal pilihan ganda yang harus dijawab dan diulas oleh pemain. Level 2 (Lantai 2) terdapat 4 kata yang harus ditemukan, satu kata ditemukan maka akan keluar halaman soal pilihan ganda yang harus dijawab dan diulas oleh pemain. Level 3 (Aula) terdapat 7 kata yang harus ditemukan, berbeda dengan level 1 dan 2, pemain pada level 3 harus menemukan ketujuh kata untuk membuka halaman soal menjodohkan yang harus dijawab oleh pemain.
6	Halaman Soal Level 1 dan Level 2		<ul style="list-style-type: none"> ✓ Halaman soal hampir sama tampilannya seperti halaman <i>board</i> ✓ Pada 1, merupakan kata yang ditemukan pada <i>board</i> ✓ Pada 2, merupakan soal pilihan ganda yang berhubungan dengan aset tetap yang harus dijawab oleh pemain. ✓ Pada 3, merupakan tombol ulas yang berisikan ulasan mengenai soal yang sudah dijawab

No	Nama <i>Map</i>	Desain	Keterangan
7	Halaman Ulasan Soal Level 1 dan Level 2		<ul style="list-style-type: none"> ✓ Halaman soal hampir sama tampilannya seperti halaman <i>board</i> ✓ Pada 1, merupakan kata yang ditemukan pada <i>board</i> ✓ Pada 2, merupakan ulasan mengenai soal yang sebelumnya dikerjakan. ✓ Pada 3, merupakan tombol kembali yang menghantarkan pemain kembali ke <i>board</i> yang terakhir dimainkan
8	Halaman Soal Level 3		<ul style="list-style-type: none"> ✓ Halaman soal hampir sama tampilannya seperti halaman <i>board</i> ✓ Soal dalam level 3 berbeda dengan soal di level 1 dan level 2. Soal dalam level 3 berbentuk menjodohkan ✓ Pada 1, merupakan soal yang berhubungan dengan aset tetap ✓ Pada 2, merupakan jawaban yang tersedia. ✓ Pemain menghubungkan antara soal dan jawaban

No	Nama <i>Map</i>	Desain	Keterangan
9	Halaman Jeda		<ul style="list-style-type: none"> ✓ Halaman jeda hampir sama tampilannya seperti halaman <i>board</i> ✓ Pada 1, merupakan kalimat Jeda ✓ Pada 2, merupakan keterangan mengenai sub-level yang sedang dimainkan ✓ Pada 3, merupakan tombol lanjut. Pilihan lanjut untuk meneruskan permainan yang tertunda ✓ Pada 4, merupakan tombol ulang. Pilihan ulang untuk mengulangi permainan terakhir ✓ Pada 5, merupakan tombol lobby. Pilihan lobby yang akan menghantarkan pemain pada halaman menu utama
10	Halaman <i>Game Over</i>		<ul style="list-style-type: none"> ✓ Halaman <i>game over</i> hampir sama tampilannya seperti halaman <i>board</i> ✓ Pada 1, merupakan sub level yang dimainkan ✓ Pada 2, merupakan ucapan selamat bahwa pemain menang ✓ Pada 3, merupakan lama waktu yang pemain butuhkan untuk menyelesaikan permainan ✓ Pada 4, merupakan skor yang diperoleh pemain beserta bintang yang didapatkan

			<ul style="list-style-type: none"> ✓ Pada 5, merupakan tombol Main Lagi. Main Lagi adalah tombol perintah untuk mengulang sub-level yang terakhir dimainkan ✓ Pada 6, merupakan tombol Main Baru. Main Baru adalah tombol perintah untuk memainkan permainan dengan sub-level berbeda dari yang terakhir dimainkan namun masih dalam satu level ✓ Pada 7, merupakan tombol Lobby. Lobby adalah tombol perintah untuk membawa pemain pada halaman menu utama
--	--	--	--

PRODUK AKHIR

MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN EDUKASI AKUNTANSI CARI KATA (ACAK)



Tampilan Halaman Awal



Tampilan Halaman Pengantar



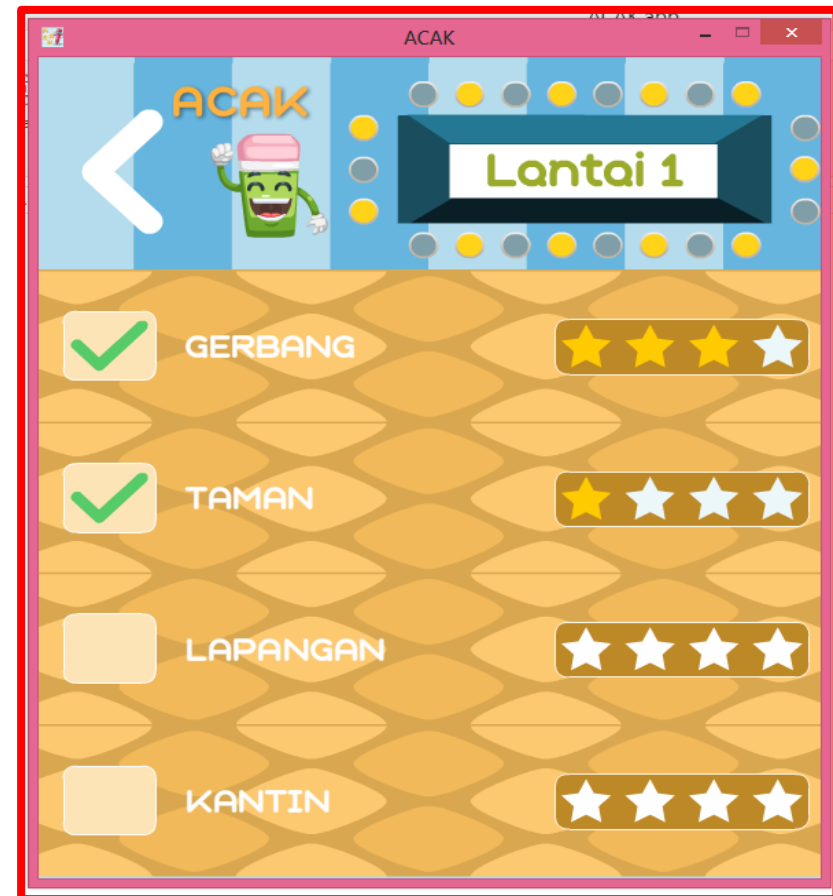
Tampilan Halaman Menu Main



Tampilan Halaman Menu Kredit



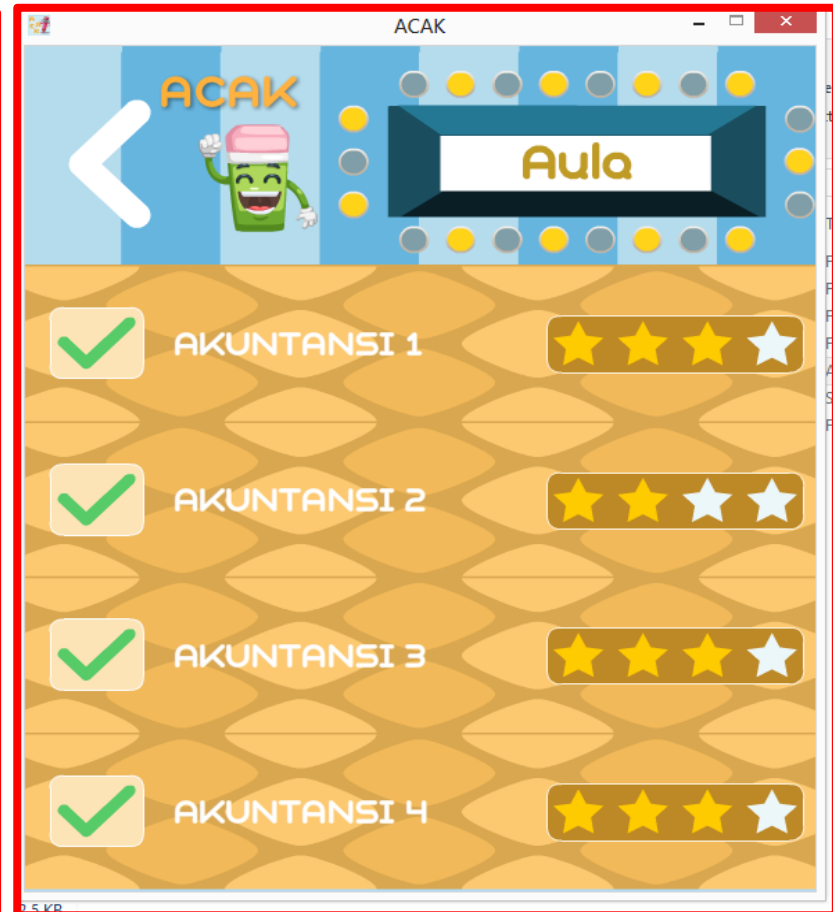
Tampilan Halaman Instruksi



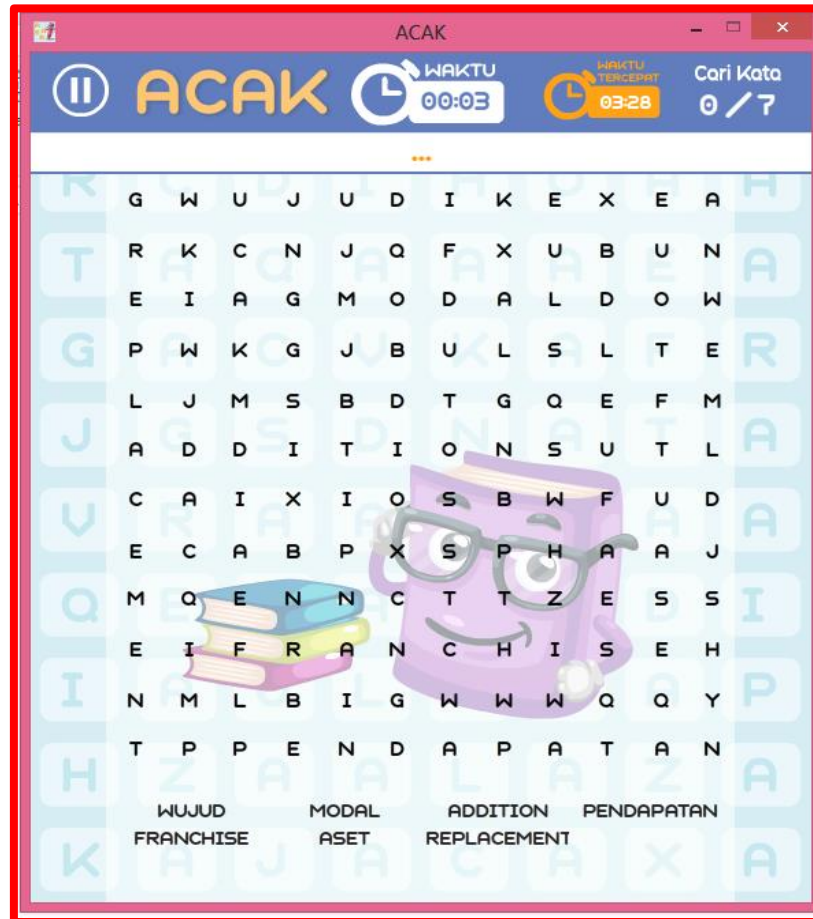
Tampilan Halaman Lantai 1



Tampilan Halaman Lantai 2



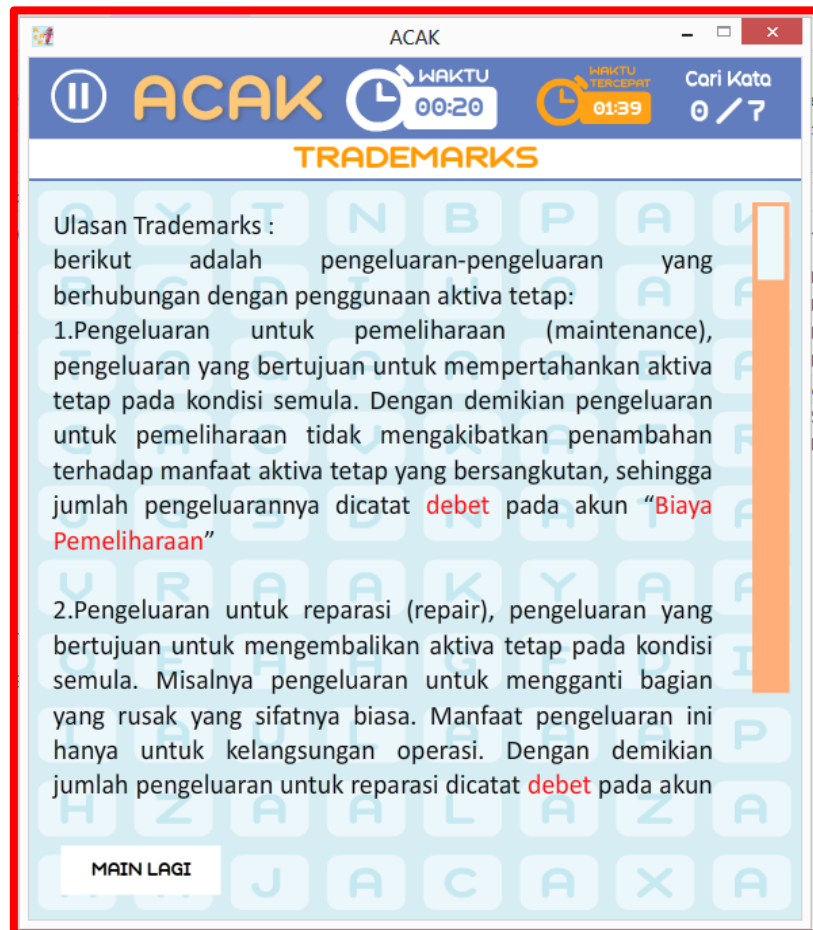
Tampilan Halaman Aula



Tampilan *Board* Lantai 1 & Lantai 2



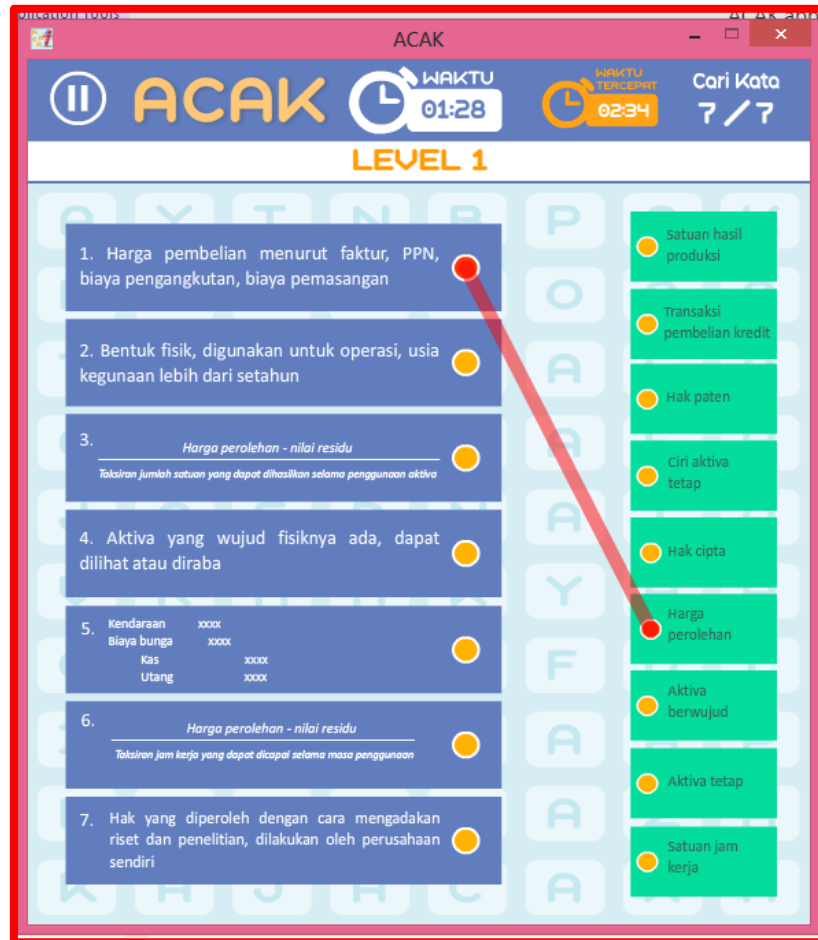
Tampilan Halaman Soal Lantai 1 & Lantai 2



Tampilan Halaman Ulasan



Tampilan Board Aula



Tampilan Halaman Soal Aula



Tampilan Halaman Jeda



Tampilan Halaman *Game Over*

LANTAI 1	DAGANG	<p>Aset tetap mempunyai karakteristik sebagai berikut:</p> <ol style="list-style-type: none"> Ada substansi fisik, umur ekonomis lebih dari satu tahun, dan dapat diperjualbelikan Ada substansi fisik, umur ekonomis kurang dari satu tahun, dan tidak dapat diperjualbelikan Tidak ada substansi fisik, umur ekonomis lebih dari satu tahun, dan tidak dapat diperjualbelikan Ada substansi fisik, umur ekonomis lebih dari satu tahun, dan tidak dapat diperjualbelikan 	<p>Ulasan: aset tetap atau disebut <i>plant assets</i> adalah aset berwujud yang dimiliki untuk digunakan dalam kegiatan usaha perusahaan, dan mempunyai masa manfaat lebih dari satu tahun. Berdasarkan pengertian tersebut, maka dapat digolongkan sebagai aset tetap adalah aset yang mempunyai karakteristik sebagai berikut:</p> <ol style="list-style-type: none"> Adanya bentuk fisik (substansi fisik) Dimiliki untuk digunakan dalam kegiatan operasi perusahaan (dalam kegiatan usaha normal tidak dimaksudkan untuk dijual) Mempunyai masa (usia) kegunaan lebih dari satu tahun
	RESIDU	<p>Nilai tetap meliputi semua pengeluaran yang dilakukan sampai dengan aset tetap siap digunakan. Ini mempunyai arti bahwa aset tetap dinilai atas dasar...</p> <ol style="list-style-type: none"> Harga pokok/perolehan (<i>at cost</i>) Harga buku Nilai nominal Nilai sekarang 	<p>Ulasan: harga pokok/perolehan (<i>at cost</i>) adalah jumlah uang yang dikeluarkan atau utang yang timbul untuk memperoleh aset tetap, sampai aset tetap yang bersangkutan siap dioperasikan. Harga perolehan aset tetap ditetapkan sebagai berikut:</p> <ol style="list-style-type: none"> Aset tetap yang diperoleh dalam bentuk siap pakai, harga perolehan ditetapkan berdasarkan harga beli ditambah dengan biaya-biaya yang terjadi sehubungan dengan usaha menempatkan aset tetap yang bersangkutan pada tempat dan kondisi yang siap untuk dipergunakan, seperti pajak pertambahan nilai (PPN), biaya pengangkutan, bea masuk, biaya pemasangan, biaya percobaan dan lain sebagainya Aset tetap yang dibangun sendiri, harga perolehan ditetapkan berdasarkan biaya-biaya yang terjadi sehubungan dengan pembangunan aset tetap yang bersangkutan, hingga siap dipergunakan. Dengan demikian meliputi biaya bahan langsung, biaya tenaga kerja langsung dan biaya tak langsung (<i>overhead</i>)
	LURUS	<p>Aset tetap dapat diperoleh dengan cara pertukaran</p> <p>Jika mobil lama PT Angkasa Raya nilai bukunya sebesar Rp70.000.000,00 ditukar</p>	<p>Ulasan: aset tetap yang diperoleh melalui pertukaran dengan aset non kas, secara umum dicatat sebesar harga pasar aset tetap yang diterima. Selisih antara harga pasar aset tetap</p>

LANTAI 1	LURUS	<p>dengan mobil sejenis dengan harga pasar wajar Rp60.000.000,00 maka dari pertukaran ini</p> <p>a. Mengakui kerugian sebesar Rp10.000.000,00</p> <p>b. Mengakui keuntungan sebesar Rp10.000.000,00</p> <p>c. Tidak mengakui kerugian sebesar Rp10.000.000,00 Tidak mengakui keuntungan sebesar Rp10.000.000,00</p>	<p>yang diterima dengan harga buku aset tetap yang diserahkan, dicatat sebagai laba atau rugi pertukaran. Harga buku adalah harga menurut catatan atau harga perolehan setelah dikurangi dengan jumlah penyusutan (akumulasi penyusutan)</p> <p>Harga buku mobil Rp70.000.000,00 Harga pasar mobil tukaran Rp60.000.000,00 Terdapat selisih Rp10.000.000,00 yang merupakan selisih rugi karena harga mobil lama PT Angkasa Raya adalah Rp70.000.000,00 sedangkan harga mobil yang menjadi tukarannya seharga Rp60.000.000,00.</p>
	PENYUSUTAN	<p>Aset tetap disajikan di laporan keuangan sebagai berikut ...</p> <p>a. Neraca sebelah kredit dan digolongkan kewajiban lancar</p> <p>b. Neraca sebelah debit dan tergolong aset tetap</p> <p>c. Neraca sebelah kredit dan tergolong aset tetap</p> <p>d. Neraca sebelah debit dan tergolong aset lancar</p>	<p>Ulasan: aset tetap merupakan akun yang tergolong sebagai akun riil maka daripada itu aset tetap masuk ke dalam neraca. Dimasukan kedalam neraca sebelah debit dikarenakan aset tetap ini manambah aset yang dimiliki perusahaan dan nantinya akan menunjukkan posisi saldo keuangan neraca perusahaan</p>
	COPYRI	<p>Aset tetap dapat diperoleh dengan cara ...</p> <p>a. Dibeli secara tunai/kredit</p>	<p>Ulasan: cara memperoleh aset tetap ada lima, berikut adalah uraiannya:</p>

	COPYRIGHT	<p>b. Ditukar dengan aset yang sejenis/tidak sejenis</p> <p>c. Donasi/sumbangan dari pihak lain</p> <p>d. Semua jawaban benar</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1) Aset tetap yang diperoleh dalam bentuk siap pakai, harga perolehan ditetapkan berdasarkan harga beli ditambah dengan biaya-biaya yang terjadi sehubungan dengan usaha menempatkan aset tetap yang bersangkutan pada tempat dan kondisi yang siap untuk dipergunakan, seperti pajak pertambahan nilai (PPN), biaya pengangkutan, bea masuk, biaya pemasangan, biaya percobaan dan lain sebagainya 2) Aset tetap yang dibangun sendiri, harga perolehan ditetapkan berdasarkan biaya-biaya yang terjadi sehubungan dengan pembeangunan aset tetap yang bersangkutan, hingga siap dipergunakan. Dengan demikian meliputi biaya bahan langsung, biaya tenaga kerja langsung dan biaya-biaya tak langsung (<i>overhead</i>) 3) Aset tetap yang diperoleh melalui pertukaran non kas, harga perolehan ditetapkan atas dasar harga pasar aset yang diserahkan atau harga pasar aset yang diterima, tergantung harga mana yang dianggap wajar 4) Aset tetap yang diperoleh dari sumbangan, harga perolehan ditetapkan atas dasar harga pasar aset yang diterima atau harga taksiran yang wajar 5) Aset tetap yang diperoleh secara gabungan, harga perolehan masing-masing aset ditentukan atas dasar alokasi harga perolehan gabungan dengan perbandingan yang wajar
--	-----------	--	--

	INTANGIBLE	<p>Aset tetap yang merupakan sumber deplesi adalah ...</p> <ol style="list-style-type: none"> Peralatan Franchise Minyak Bumi Kendaraan 	<p>Ulasan: deplesi adalah kata lain dari penyusutan yang terjadi pada sesuatu benda yang bersifat alami dan tidak dapat diperbaharui. Dalam ilmu akuntansi yang merupakan ilmu yang paling banyak menggunakan istilah deplesi, deplesi diartikan sebagai alokasi biaya yang diperoleh sumber-sumber alam ke periode-periode yang menerima manfaat dari sumber itu. Biaya deplesi dihitung dengan metode satuan produksi yang berarti bahwa biaya deplesi merupakan fungsi satuan yang dieksploitasi selama satu periode.</p>
	MANUFAKTUR	<p>Biaya penyusutan yang dihubungkan dengan taksiran kemampuan berproduksi aset tetap adalah metode menurut ...</p> <ol style="list-style-type: none"> Jumlah angka tahun Satuan produksi Garis lurus Saldo menurun ganda 	<p>Ulasan: metode satuan hasil produksi (<i>productive output method</i>) adalah metode yang mendasarkan perhitungannya pada faktor penggunaan. Dalam metode satuan hasil produksi, biaya penyusutan ditetapkan atas dasar jumlah satuan produk yang dihasilkan dalam periode yang bersangkutan. Biaya penyusutan suatu periode adalah hasil kali jumlah satuan produk yang dihasilkan dengan tarif penyusutan persatuan produk.</p> $\frac{HP - Residu}{taksiran\ jumlah\ satuan\ produk}$

LANTAI 1	DEPRESIASI	<p>Berkurangnya manfaat aset tetap setelah pemakaian disebut ...</p> <p>a. Penyusutan aset</p> <p>b. Akumulasi penyusutan aset</p> <p>c. Nilai residu</p> <p>d. Pertukaran aset</p>	<p>Ulasan: penyusutan aset tetap (depresiasi) adalah alokasi harga perolehan aset tetap kepada periode-periode akuntansi dalam masa penggunaannya. Menurut pandangan akuntansi, nilai aset tetap setiap saat turun sehingga setelah habis masa penggunaannya, dianggap sudah tidak mempunyai manfaat lagi bagi perusahaan. Hal ini berarti aset perusahaan yang nilainya sebesar harga perolehan aset tetap yang bersangkutan, dianggap habis. Dengan demikian merupakan kerugian atau biaya bagi perusahaan, untuk masa selama penggunaannya. Faktor-faktor yang menentukan besarnya penyusutan:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Harga perolehan 2) Nilai sisa atau nilai residu 3) Usia ekonomis atau usia manfaat 4) Metode penyusutan yang diterapkan
	PERUSAHAAN	<p>Nama lain dari aset tidak berwujud adalah ...</p> <p>a. <i>Intangible fixed assets</i></p> <p>b. <i>Fixed assets</i></p> <p>c. <i>Tangible fixed assets</i></p> <p>d. <i>Current assets</i></p>	<p>Ulasan: aset perusahaan dapat digolongkan menjadi dua golongan, yaitu aset berwujud (<i>tangible assets</i>) dan aset tidak berwujud (<i>intangible assets</i>). Aset berwujud (<i>tangible assets</i>) adalah aset yang wujudnya fisiknya ada, dapat dilihat dan diraba. Aset tidak berwujud (<i>intangible assets</i>) adalah aset yang secara fisik tidak dapat dilihat atau diraba (bersifat abstrak)</p>
	AMORTI	<p>Hak tunggal yang diberikan kepada orang atau badan untuk memperbanyak</p>	<p>Ulasan: aset tidak berwujud (<i>intangible assets</i>) adalah aset yang wujud fisiknya tidak dapat ditangkap pancaindera. Pada</p>

LANTAI 1		<p>dalam menjual barang-barang hasil karya intelektual adalah ...</p> <p>a. Hak paten b. Hak cipta c. Hak intelektual d. Merk dagang</p>	<p>umumnya aset tidak berwujud berupahak-hak atau posisi yang menguntungkan perusahaan dalam usaha memperoleh pendapatan. Berdasarkan masa manfaatnya, aset tidak berwujud digolongkan sebagai berikut:</p> <p>1) Aset tidak berwujud yang masa manfaatnya dibatasi oleh Undang-Undang, peraturan/persetujuan atau oleh sifat aset itu sendiri</p> <p>a) Hak paten b) Hak cipta (<i>copyrights</i>) c) Hak monopoli (<i>franchise</i>)</p> <p>2) Aset tidak berwujud yang masa manfaatnya tidak terbatas</p> <p>a) Merek dagang (<i>trademarks</i>) b) <i>Goodwill</i></p>
	MENURUN	<p>Metode saldo menurun ganda tidak perlu menentukan taksiran nilai residu karena dasar perhitungannya adalah ...</p> <p>a. Biaya penyusutan ditetapkan berdasarkan jumlah satuan produk yang dihasilkan b. Berdasarkan metode garis lurus ditetapkan penyusutan pertahun untuk setiap jenis aset tetap c. Nilai buku dan perhitungan tersebut tidak mungkin dapat menghabiskan harga perolehan d. Jumlah angka-angka tahun usia aset tetap</p>	<p>Ulasan: metode saldo menurun ganda, dengan menggunakan metode penyusutan setiap tahun penggunaan aset tetap, ditentukan berdasarkan persentase tertentu yang dihitung dari harga buku pada tahun yang bersangkutan. Persentase penyusutan ditetapkan sebesar dua kali persentase penyusutan menurut metode garis lurus. Dengan metode ini, nilai residu tidak menjadi dasar perhitungan, sebab biaya penyusutan diperhitungkan berdasarkan harga buku periode yang bersangkutan</p>
	TETAP	<p>Perhatikan rumus berikut</p> $\text{Penyusutan} = \frac{HP - NR}{n}$ <p>“n” pada rumus metode garis lurus artinya adalah ...</p> <p>a. Harga perolehan b. Nilai residu c. Tarif penyusutan d. Umur ekonomis aset tetap</p>	<p>Ulasan: setiap metode penyusutan aset tetap menggambarkan “n” sebagai usia ekonomis. Hal ini dapat dibuktikan berikut ini:</p> <p>Metode garis lurus (<i>straight line method</i>)</p> $\frac{\text{jumlah yang harus disusutkan}}{\text{usia ekonomis}}$ $\frac{HP - NR}{n}$

LANTAI 1	GOODWILL	<p>Perhatikan rumus berikut ini</p> $\frac{\text{sisia usia aset tahun penggunaan}}{\text{jumlah angka tahun}} \times S$ <p>Ket: S = jumlah yang disusutkan</p> <p>Fungsi penyusutan tersebut adalah fungsi penyusutan untuk metode penyusutan aset tetap menggunakan ...</p> <ol style="list-style-type: none"> Metode garis lurus (<i>straight line method</i>) Metode jumlah angka tahun (<i>sum of the years digits method</i>) Metode menurun ganda (<i>double declining balance method</i>) Metode satuan jam kerja (<i>service hours method</i>) 	<p>Ulasan: ada lima metode dalam menentukan biaya penyusutan suatu aset. Berikut adalah fungsi dari metode-metode tersebut:</p> <ol style="list-style-type: none"> Metode garis lurus (<i>straight line method</i>) $\frac{\text{jumlah yang harus disusutkan}}{\text{usia ekonomis}}$ Metode jumlah angka tahun (<i>sum of the years digits method</i>) $\frac{\text{sisia usia aset tahun guna}}{\text{jumlah angka tahun}} \times S$ <p>Ket: S = jumlah yang disusutkan</p> Metode menurun ganda (<i>double declining balance method</i>) $\left(\frac{HP - NR}{n} \right) \times 2$ Metode satuan jam kerja (<i>service hours method</i>) $\frac{HP - NR}{\text{taksiran jam kerja}}$ Metode satuan hasil produksi (<i>productive output method</i>) $\frac{HP - NR}{\text{taksiran jumlah satuan produk}}$

	PATEN	<p>Pengeluaran pada dasarnya dapat dibedakan menjadi pengeluaran modal (<i>capital expenditures</i>) dan pengeluaran pendapatan (<i>revenue expenditures</i>). Pengeluaran yang dapat dihubungkan dengan pendapatan yang diperoleh pada periode yang sama, sehingga seluruhnya menjadi biaya periode saat terjadinya pengeluaran adalah pengeluaran ...</p> <ol style="list-style-type: none"> Pengeluaran modal (<i>capital expenditures</i>) Pengeluaran bulanan Pengeluaran pendapatan (<i>revenue expenditures</i>) Pengeluaran lain-lain 	<p>Ulasan: pengeluaran sehubungan dengan penggunaan aset tetap pada dasarnya dapat dibedakan antara pengeluaran modal (<i>capital expenditures</i>) dan pengeluaran pendapatan (<i>revenue expenditures</i>). Pengeluaran modal adalah pengeluaran yang manfaatnya dapat dinikmati dalam waktu lebih dari satu periode akuntansi. Pengeluaran tersebut merupakan biaya yang harus menjadi biaya periode-periode selama umur manfaatnya. Pengeluaran pendapatan adalah pengeluaran yang manfaatnya dinikmati (digunakan) hanya pada periode saat terjadi pengeluaran. Pengeluaran pendapatan seluruhnya dapat dihubungkan dengan pendapatan yang diperoleh pada periode yang sama, sehingga seluruhnya menjadi biaya periode saat terjadinya pengeluaran</p>
	TRADEMARKS	<p>Pengeluaran yang bertujuan untuk meningkatkan manfaat dan kondisi yang lebih baik dari aset tetap yang bersangkutan disebut ...</p> <ol style="list-style-type: none"> <i>Maintenance</i> <i>betterment</i> <i>addition</i> <i>repair</i> 	<p>Ulasan: berikut adalah pengeluaran-pengeluaran yang berhubungan dengan penggunaan aset tetap:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Pengeluaran untuk pemeliharaan (<i>maintenance</i>), pengeluaran yang bertujuan untuk mempertahankan aset tetap pada kondisi semula. Dengan demikian pengeluaran untuk pemeliharaan tidak mengakibatkan penambahan terhadap manfaat aset tetap yang bersangkutan, sehingga jumlah pengeluarannya dicatat debet pada akun "Biaya Pemeliharaan"

<p style="text-align: center;">LANTAI I</p>	<p style="text-align: center;">TRADEMARKS</p>	<ol style="list-style-type: none"> 2) Pengeluaran untuk reparasi (<i>repair</i>), pengeluaran yang bertujuan untuk mengembalikan aset tetap pada kondisi semula. Misalnya pengeluaran untuk mengganti bagian yang rusak yang sifatnya biasa. Manfaat pengeluaran ini hanya untuk kelangsungan operasi. Dengan demikian jumlah pengeluaran untuk reparasi dicatat debet pada akun “Biaya Reparasi” 3) Pengeluaran untuk mengganti komponen yang rusak (<i>replacement</i>), pengeluaran untuk mengganti sebagian atau seluruh dari komponen aset tetap yang rusak berat, biasanya mengakibatkan penambahan terhadap usia penggunaan aset tetap tersebut. Di samping itu juga jumlah pengeluaran biasanya cukup besar. Oleh karena itu, pengeluaran demikian dicatat debet pada akun aset tetap tersebut (misal akun “Mesin”) atau debet pada akun “Akumulasi Penyusutan” 4) Pengeluaran untuk perbaikan (<i>betterment</i>), pengeluaran yang bertujuan untuk meningkatkan aset tetap dari kondisi semula ke kondisi yang lebih baik. Perbaikan yang dilakukan bukan karena aset tetap dalam keadaan rusak, tetapi pengeluaran dirancang untuk meningkatkan kapasitas atau untuk memperpanjang usia penggunaan aset tetap tersebut. Pengeluaran ini dicatat debet pada akun aset tersebut (misal akun “Mesin”) 5) Pengeluaran untuk penambahan (<i>addition</i>), pengeluaran yang bertujuan untuk perluasan atau peningkatan fasilitas yang sudah ada, misal untuk menambah bangunan sayap dari suatu pabrik, perluasan tempat parkir, dan lain sebagainya. Pengeluaran semacam ini dicatat debet pada akun aset tetap tersebut (misal akun “Mesin”)
--	--	--

	AKUMULASI	<p>Pada aset tidak berwujud (<i>intangible assets</i>) dikenal juga penyusutan (amortisasi). Pencatatan dan metode amortisasi aset tidak berwujud adalah ...</p> <p>a. Metode garis lurus tanpa memperhitungkan adanya nilai residu</p> <p>b. Metode garis lurus (<i>straight line method</i>)</p> <p>c. Metode jumlah angka tahun (<i>sum of the years digits method</i>)</p> <p>d. Metode menurun ganda (<i>double declining balance method</i>)</p>	<p>Ulasan: pada dasarnya semua aset tidak berwujud akan habis masa penggunaannya, dapat dikarenakan oleh pembatasan yang dilakukan Undang-Undang, ketentuan dalam persetujuan atau karena pengaruh faktor ekonomi seperti perubahan permintaan, persaingan dan sebagainya. Oleh karena itu harga perolehan aset tidak berwujud yang tercatat harus diamortisasi sepanjang taksiran usia manfaatnya. Dalam hal ini, amortisasi diartikan sebagai alokasi harga perolehan aset tidak berwujud ke periode-periode selama usia manfaatnya. Pencatatan dan metode amortisasi aset tidak berwujud pada umumnya adalah sebagai berikut:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Metode amortisasi metode garis lurus dengan tidak memperhitungkan adanya nilai residu 2) Biaya amortisasi untuk setiap periode, dicatat debet pada akun "Biaya Amortisasi" dan dikreditkan langsung pada akun aset tersebut
	BETTERMENT	<p>Metode penyusutan berdasarkan satuan jam kerja disebut ...</p> <p>a. <i>Productive output method</i></p> <p>b. <i>Service hours method</i></p> <p>c. <i>Straight line method</i></p> <p>d. <i>Sum of years digit method</i></p>	<p>Ulasan: metode satuan jam kerja (<i>service hours method</i>), biaya penyusutan ditetapkan berdasarkan jam kerja yang dapat dicapai dalam periode yang bersangkutan. Biaya tersebut dapat diperhitungkan dengan fungsi sebagai berikut:</p> $\frac{HP - NR}{\text{taksiran jam kerja}}$
	TANGGIB	<p>Pengeluaran sejumlah uang untuk mempertahankan aset tetap pada kondisi tetap baik, disebut ...</p>	<p>Ulasan: berikut adalah pengeluaran-pengeluaran yang berhubungan dengan penggunaan aset tetap:</p>

LANTAI 1		<p>a. <i>Revenue expenditures</i> b. <i>Capital expenditures</i> c. <i>Replacement</i> d. <i>Maintenance</i></p>	<ol style="list-style-type: none"> 1) Pengeluaran untuk pemeliharaan (<i>maintenance</i>), pengeluaran yang bertujuan untuk mempertahankan aset tetap pada kondisi semula. Dengan demikian pengeluaran untuk pemeliharaan tidak mengakibatkan penambahan terhadap manfaat aset. 2) Pengeluaran untuk reparasi (<i>repair</i>), pengeluaran yang bertujuan untuk mengembalikan aset tetap pada kondisi semula. Misalnya pengeluaran untuk mengganti bagian yang rusak yang sifatnya biasa. Manfaat pengeluaran ini hanya untuk kelangsungan operasi 3) Pengeluaran untuk mengganti komponen yang rusak (<i>replacement</i>), pengeluaran untuk mengganti sebagian atau seluruh dari komponen aset tetap yang rusak berat, biasanya mengakibatkan penambahan terhadap usia penggunaan aset tetap tersebut. Di samping itu juga jumlah pengeluaran biasanya cukup besar. 4) Pengeluaran untuk perbaikan (<i>betterment</i>), pengeluaran yang bertujuan untuk meningkatkan aset tetap dari kondisi semula ke kondisi yang lebih baik. Perbaikan yang dilakukan bukan karena aset tetap dalam keadaan rusak, tetapi pengeluaran dirancang untuk meningkatkan kapasitas atau untuk memperpanjang usia penggunaan aset tetap tersebut 5) Pengeluaran untuk penambahan (<i>addition</i>), pengeluaran yang bertujuan untuk perluasan atau peningkatan fasilitas yang sudah ada, misal untuk menambah bangunan sayap dari suatu pabrik, perluasan tempat parkir, dan lain sebagainya.
	ASSETS	Hak tunggal yang diperoleh perusahaan dari perusahaan lain untuk	Ulasan: aset tidak berwujud (<i>intangible assets</i>) adalah aset yang wujud fisiknya tidak dapat ditangkap pancaindera. Pada

LANTAI 1		<p>mengomersialkan produk, proses, teknik atau resep tertentu disebut ...</p> <p>a. <i>Goodwill</i> b. <i>Trademark</i> c. Waralaba d. Hak paten</p>	<p>umumnya aset tidak berwujud berupahak-hak atau posisi yang menguntungkan perusahaan dalam usaha memperoleh pendapatan. Berdasarkan masa manfaatnya, aset tidak berwujud digolongkan sebagai berikut:</p> <p>1) Aset tidak berwujud yang masa manfaatnya dibatasi oleh Undang-Undang, peraturan/persetujuan atau oleh sifat aset itu sendiri</p> <p>a) Hak paten b) Hak cipta (<i>copyrughts</i>) c) Hk monopoli (<i>franchise</i>)</p> <p>2) Aset tidak berwujud yang masa manfaatnya tidak terbatas</p> <p>a) Merek dagang (<i>trademarks</i>) b) <i>Goodwill</i></p>
	REPAIR	<p>Biaya-biaya yang diperhitungkan dalam memperhitungkan harga perolehan adalah, kecuali ...</p>	<p>Ulasan: harga pokok/perolehan (<i>at cost</i>) adalah jumlah uang yang dikeluarkan atau utang yang timbul untuk memperoleh aset</p>

LANTAI 1		<p>a. Biaya tak langsung (<i>overhead</i>)</p> <p>b. PPN (pajak pertambahan nilai)</p> <p>c. PBB (pajak bumi dan bangunan)</p> <p>d. Bea masuk</p>	<p>tetap, sampai aset tetap yang bersangkutan siap dioperasikan. Harga perolehan aset tetap ditetapkan sebagai berikut:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Aset tetap yang diperoleh dalam bentuk siap pakai, harga perolehan ditetapkan berdasarkan harga beli ditambah dengan biaya-biaya yang terjadi sehubungan dengan usaha menempatkan aset tetap yang bersangkutan pada tempat dan kondisi yang siap untuk dipergunakan, seperti pajak pertambahan nilai (PPN), biaya pengangkutan, bea masuk, biaya pemasangan, biaya percobaan dan lain sebagainya 2) Aset tetap yang dibangun sendiri, harga perolehan ditetapkan berdasarkan biaya-biaya yang terjadi sehubungan dengan pembeangunan aset tetap yang bersangkutan, hingga siap dipergunakan. Dengan demikian meliputi biaya bahan langsung, biaya tenaga kerja langsung dan biaya-biaya tak langsung (<i>overhead</i>) 3) Aset tetap yang diperoleh melalui pertukaran non kas, harga perolehan ditetapkan atas dasar harga pasar aset yang diserahkan harga pasar aset yang diterima, tergantung mana yang dianggap harga wajar 4) Aset tetap yang diperoleh dari sumbangan, harga perolehan ditetapkan atas dasar harga pasar aset yang diterima atau harga taksiran wajar 5) Aset tetap yang diperoleh secara gabungan, harga perolehan masing-masing aset ditentukan atas dasar alokasi harga perolehan gabungan dengan perbandingan yang wajar
	MAINTENANCE	<p>Harga perolehan aset tetap yang ditetapkan berdasarkan biaya-biaya yang terjadi sehubungan dengan</p>	<p>Ulasan: harga pokok/perolehan (<i>at cost</i>) adalah jumlah uang yang dikeluarkan atau utang yang timbul untuk memperoleh aset</p>

<p style="text-align: center;">LANTAI 1</p>	<p>pembangunan aset tetap yang bersangkutan samapai siap digunakan, disebut ...</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Aset tetap yang diperoleh dalam bentuk siap pakai b. Aset tetap yang diperoleh dari sumbangan c. Aset tetap yang dibangun sendiri d. Aset tetap yang diperoleh dari gabungan 	<p>tetap, sampai aset tetap yang bersangkutan siap dioperasikan. Harga perolehan aset tetap ditetapkan sebagai berikut:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Aset tetap yang diperoleh dalam bentuk siap pakai, harga perolehan ditetapkan berdasarkan harga beli ditambah dengan biaya-biaya yang terjadi sehubungan dengan usaha menempatkan aset tetap yang bersangkutan pada tempat dan kondisi yang siap untuk dipergunakan, seperti pajak pertambahan nilai (PPN), biaya pengangkutan, bea masuk, biaya pemasangan, biaya percobaan dan lain sebagainya 2) Aset tetap yang dibangun sendiri, harga perolehan ditetapkan berdasarkan biaya-biaya yang terjadi sehubungan dengan pembeangunan aset tetap yang bersangkutan, hingga siap dipergunakan. Dengan demikian meliputi biaya bahan langsung, biaya tenaga kerja langsung dan biaya-biaya tak langsung (<i>overhead</i>) 3) Aset tetap yang diperoleh melalui pertukaran non kas, harga perolehan ditetapkan atas dasar harga pasar aset yang diserahkan harga pasar aset yang diterima, tergantung mana yang dianggap harga wajar 4) Aset tetap yang diperoleh dari sumbangan, harga perolehan ditetapkan atas dasar harga pasar aset yang diterima atau harga taksiran wajar 5) Aset tetap yang diperoleh secara gabungan, harga perolehan masing-masing aset ditentukan atas dasar alokasi harga perolehan gabungan dengan perbandingan yang wajar
--	---	--

LANTAI 1	WUJUD	<p>Jika suatu perusahaan membeli aset tetap, maka tujuan utamanya adalah ...</p> <ol style="list-style-type: none"> Disewagunakan Investasi Ditukartambahkan Digunakan untuk operasi perusahaan 	<p>Ulasan: aset tetap atau disebut <i>plant assets</i> adalah aset berwujud yang dimiliki untuk digunakan dalam kegiatan usaha perusahaan, dan mempunyai masa manfaat lebih dari satu tahun. Berdasarkan pengertian tersebut, maka dapat digolongkan sebagai aset tetap adalah aset yang mempunyai karakteristik sebagai berikut:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Adanya bentuk fisik (substansi fisik) 2) Dimiliki untuk digunakan dalam kegiatan operasi perusahaan (dalam kegiatan usaha normal tidak dimaksudkan untuk dijual) 3) Mempunyai masa (usia) kegunaan lebih dari satu tahun
	MODAL	<p>Aset yang mengalami subjek deplesi, kecuali ...</p> <ol style="list-style-type: none"> Minyak Emas Tambang Kendaraan 	<p>Ulasan: deplesi adalah kata lain dari penyusutan yang terjadi pada sesuatu benda yang bersifat alami dan tidak dapat diperbaharui. Dalam ilmu akuntansi yang merupakan ilmu yang paling banyak menggunakan istilah deplesi, deplesi diartikan sebagai alokasi biaya yang diperoleh sumber-sumber alam ke periode-periode yang menerima manfaat dari sumber itu. Biaya deplesi dihitung dengan metode satuan produksi yang berarti bahwa biaya deplesi merupakan fungsi satuan yang dieksploitasi selama satu periode.</p>
	ADDITION	<p><i>Accumulated depreciation</i> adalah ...</p> <ol style="list-style-type: none"> Biaya penyusutan yang dialokasikan pada suatu periode akuntansi Biaya penyusutan yang telah diperhitungkan Kumpulan beberapa aset yang telah dihitung biaya penyusutannya Kumpulan biaya penyusutan selama masa manfaat aset tetap 	<p>Ulasan: <i>Accumulated depreciation</i> (akumulasi penyusutan) adalah bagian dari biaya perolehan aset tetap yang tetap tersebut diperoleh atau kumpulan biaya penyusutan selama masa manfaat aset tetap yang diakui oleh perusahaan. Akumulasi penyusutan aset tetap merupakan kontra dari aset tetap tersebut.</p>

	FRANCHISE	<p>Aset adalah ...</p> <ol style="list-style-type: none"> Aset berwujud yang dimiliki oleh suatu perusahaan yang mempunyai masa manfaat kurang dari satu tahun Aset berwujud yang dimiliki perusahaan yang mempunyai masa manfaat lebih dari satu tahun Seluruh aset yang dimiliki oleh suatu perusahaan Seluruh aset baik yang berwujud ataupun tidak berwujud yang memiliki masa manfaat lebih dari satu tahun 	<p>Ulasan: aset perusahaan dapat digolongkan menjadi dua golongan, yaitu aset berwujud (<i>tangible assets</i>) dan aset tidak berwujud (<i>intangible assets</i>). Aset berwujud (<i>tangible assets</i>) adalah aset yang wujudnya fisiknya ada, dapat dilihat dan diraba. Aset tidak berwujud (<i>intangible assets</i>) adalah aset yang secara fisik tidak dapat dilihat atau diraba (bersifat abstrak).</p>
	AKTIVA	<p>Perbedaan antara pengeluaran modal (<i>capital expenditures</i>) dan pengeluaran pendapatan (<i>revenue expenditures</i>) adalah ...</p> <ol style="list-style-type: none"> Pengeluaran modal manfaatnya hanya dapat dinikmati satu periode sedangkan pengeluaran pendapatan dapat dinikmati lebih dari satu periode Pengeluaran pendapatan dihubungkan dengan pendapatan yang diperoleh pada periode yang sama sedangkan pengeluaran modal dihubungkan dengan biaya yang harus menjadi biaya selama umur manfaatnya Pengeluaran modal dilakukan oleh perusahaan untuk kepentingan perusahaan sedangkan pengeluaran pendapatan dilakukan perusahaan untuk kepentingan manajemen Pengeluaran pendapatan nantinya akan digunakan perusahaan untuk waktu yang lama dan menguntungkan sedangkan pengeluaran modal dinikmati perusahaan dalam waktu yang singkat 	<p>Ulasan: pengeluaran pada dasarnya dapat dibedakan menjadi pengeluaran modal (<i>capital expenditures</i>) dan pengeluaran pendapatan (<i>revenue expenditures</i>). Pengeluaran modal adalah pengeluaran yang manfaatnya dapat dinikmati dalam waktu lebih dari satu periode akuntansi. Pengeluaran tersebut merupakan biaya yang harus menjadi biaya selama umur manfaatnya. Pengeluaran pendapatan adalah pengeluaran yang manfaatnya dinikmati hanya pada periode saat terjadinya pengeluaran. Pengeluaran pendapatan seluruhnya dapat dihubungkan dengan pendapatan yang diperoleh pada periode yang sama, sehingga seluruhnya menjadi biaya saat terjadinya pengeluaran</p>

LANTAI 1	REPLACEMENT	Aset yang biasa disusutkan adalah ... a. Kas, piutang, persediaan b. Kas, piutang, kendaraan c. Tanah, bangunan, kendaraan d. Bangunan, kendaraan, mesin	Ulasan: aset tetap atau disebut <i>plant assets</i> adalah aset berwujud yang dimiliki untuk digunakan dalam kegiatan usaha perusahaan, dan mempunyai masa manfaat lebih dari satu tahun. Contoh aset tetap suatu perusahaan pabrik (manufaktur) antara lain tanah tempat bangunan pabrik, bangunan pabrik, mesin-mesin, gedung kantor, kendaran dan peralatan kantor. Sementara dalam perusahaan dagang antara lain tanah, gedung took, peralatan took, kendaraan dan sebagainya																	
	PENDAPATAN	Jika aset tetap mempunyai umur ekonomis 7 tahun maka jumlah angka tahun yang dapat dihitung adalah ... a. 7 b. 14 c. 28 d. 49	Ulasan: metode penghitungan penyusutan aset tetap menggunakan jumlah angka tahun adalah menjumlah seluruh umur ekonomisnya yang nantinya akan menjadi fungsi untuk menghitung penyusutannya. <table><tr><td>Tahun Penggunaan</td><td>Angka Tahun</td></tr><tr><td>Ke-1</td><td>1</td></tr><tr><td>Ke-2</td><td>2</td></tr><tr><td>Ke-3</td><td>3</td></tr><tr><td>Ke-4</td><td>4</td></tr><tr><td>Ke-5</td><td>5</td></tr><tr><td>Ke-6</td><td>6</td></tr><tr><td>Ke-7</td><td>7</td></tr><tr><td>Jumlah</td><td>28</td></tr></table>	Tahun Penggunaan	Angka Tahun	Ke-1	1	Ke-2	2	Ke-3	3	Ke-4	4	Ke-5	5	Ke-6	6	Ke-7	7	Jumlah
Tahun Penggunaan	Angka Tahun																			
Ke-1	1																			
Ke-2	2																			
Ke-3	3																			
Ke-4	4																			
Ke-5	5																			
Ke-6	6																			
Ke-7	7																			
Jumlah	28																			
LANTAI 2	DEPRESI	Suatu perusahaan membeli mesin Rp.140.000.000,00, PPN 10%, biaya pengangkutan Rp.20.000.000,00, biaya	Ulasan: dalam mencatat harga pembelian untuk sebuah aset maka perusahaan harus menuliskan semua biaya yang dikeluarkan																	

LANTAI 2	<p>pemasangan Rp.5.000.000,00 serta biaya percobaan Rp.3.000.000,00. Dari data tersebut, jumlah yang dicatat debet pada akun mesin adalah</p> <p>a. Rp179.000.000,00 b. Rp182.000.000,00 c. Rp168.000.000,0 d. Rp184.800.000,00</p>	<p>untuk memperoleh aset tersebut, dicatat debet di akun aset tetap yang bersangkutan. Biaya-biaya yang berhubungan dengan perolehan aset tetap antara lain harga pembeliannya menurut faktur pembelian, Pajak Pertambahan Nilai (PPN), biaya pengangkutan dan bongkar muat, biaya pemasangan dan percobaan.</p> <p>Dari soal tersebut penyelesaiannya adalah</p> $Rp140 + (10\% \times Rp140) + Rp20 + Rp5 + Rp3 = Rp182$
----------	---	--

PERUSAHAAN	<p>Seperangkat peralatan kantor dibeli dengan cara kredit sebesar Rp.10.000.000,00. Uang muka yang dibayarkan sebesar Rp.3.000.000,00 sisanya akan dibayar dalam 4 kali angsuran bulanan. Jika harga tunai peralatan kantor sebesar Rp.9.750.000,00. Jurnal untuk mencatat transaksi tersebut adalah ...</p> <p>a. (dalam ribuan)</p> <table><tr><td>Peralatan kantor</td><td>Rp.9.750</td><td></td></tr><tr><td>Biaya bunga</td><td>Rp. 250</td><td></td></tr><tr><td>Kas</td><td></td><td>Rp.3.000</td></tr><tr><td>Utang</td><td></td><td>Rp.7.000</td></tr></table> <p>b. (dalam ribuan)</p> <table><tr><td>Peralatan kantor</td><td>Rp.9.750</td><td></td></tr><tr><td>Kas</td><td>Rp.3.000</td><td></td></tr><tr><td>Utang</td><td></td><td>Rp.10.000</td></tr><tr><td>Biaya bunga</td><td></td><td>Rp. 2.500</td></tr></table> <p>c. (dalam ribuan)</p> <table><tr><td>Peralatan kantor</td><td>Rp.10.000</td><td></td></tr><tr><td>Biaya bunga</td><td>Rp. 250</td><td></td></tr><tr><td>Kas</td><td></td><td>Rp.9.750</td></tr><tr><td>Utang</td><td></td><td>Rp. 500</td></tr></table> <p>d. (dalam ribuan)</p> <table><tr><td>Kas</td><td>Rp.9.750</td><td></td></tr><tr><td>Biaya bunga</td><td>Rp. 250</td><td></td></tr><tr><td>Peralatan kantor</td><td></td><td>Rp.3.000</td></tr><tr><td>Utang</td><td></td><td>Rp.7.000</td></tr></table>	Peralatan kantor	Rp.9.750		Biaya bunga	Rp. 250		Kas		Rp.3.000	Utang		Rp.7.000	Peralatan kantor	Rp.9.750		Kas	Rp.3.000		Utang		Rp.10.000	Biaya bunga		Rp. 2.500	Peralatan kantor	Rp.10.000		Biaya bunga	Rp. 250		Kas		Rp.9.750	Utang		Rp. 500	Kas	Rp.9.750		Biaya bunga	Rp. 250		Peralatan kantor		Rp.3.000	Utang		Rp.7.000	<p>Ulasan: perusahaan membeli peralatan kantor secara kredit, harga tunai peralatan kantor tersebut Rp9.750.000,00 dikarenakan membeli dengan kredit maka mendapatkan biaya bunga sebesar Rp250.000,00. Jadi harga perolehan peralatan kantor tersebut sebesar Rp10.000.000,00, perusahaan membayarkan uang muka sebesar Rp3.000.000,00 dan sisanya Rp7.000.000,00 akan diangsur 4 kali. Secara akuntansi apabila akun riil bertambah pada sisi debit, maka peralatan bertambah di sisi debit sejumlah harga tunainya Rp9.750.000,00 dan biaya bunga merupakan akun nominal yang apabila bertambah berada pada sisi debit sebesar Rp250.000,00. Untuk sisi kredit diisi oleh kas yang merupakan akun riil yang berkurang dan utang yang merupakan akun riil yang bertambah. Utang merupakan akun riil, namun karena utang ada kontra dari kas, maka apabila utang bertambah berada di sisi kredit dan apabila berkurang berada di kredit</p>
	Peralatan kantor	Rp.9.750																																																
	Biaya bunga	Rp. 250																																																
	Kas		Rp.3.000																																															
	Utang		Rp.7.000																																															
Peralatan kantor	Rp.9.750																																																	
Kas	Rp.3.000																																																	
Utang		Rp.10.000																																																
Biaya bunga		Rp. 2.500																																																
Peralatan kantor	Rp.10.000																																																	
Biaya bunga	Rp. 250																																																	
Kas		Rp.9.750																																																
Utang		Rp. 500																																																
Kas	Rp.9.750																																																	
Biaya bunga	Rp. 250																																																	
Peralatan kantor		Rp.3.000																																																
Utang		Rp.7.000																																																
TANAH	<p>Harga tunai sebuah kendaraan Rp.235.000.000,00 dibeli secara kredit dengan uang muka sebesar Rp.80.000.000,00, sisanya dibayar dengan cara mengangsur 10 bulan ditambah biaya bunga 8% setahun atas</p>	<p>Ulasan: metode satuan hasil produk sama dengan metode satuan jam kerja, yaitu berdasarkan kepada faktor penggunaan. Dalam metode satuan hasil produksi, biaya penyusutan ditetapkan atas dasar jumlah satuan produk yang dihasilkan</p>																																																

LANTAI 2		<p>sisia pinjaman. Apabila perusahaan menggunakan fungsi</p> $\frac{HP - Residu}{taksiran\ jumlah\ satuan}$ <p>Maka perusahaan menggunakan metode penyusutan untu kendaraan ini adalah ...</p> <ol style="list-style-type: none"> Metode jumlah angka tahun (<i>sum of the years digits method</i>) Metode menurun ganda (<i>double declining balance method</i>) Metode garis lurus (<i>straight line method</i>) Metode satuan hasil produksi (<i>productive output method</i>) 	<p>dalam periode yang bersangkutan. Biaya penyusutan suatu periode adalah hasil kali jumlah satuan produk yang dihasilkan dengan tarif penyusutan persatuan produk. Tarif penyusutan tiap unit produk yang dihasilkan, dihitung sebagai berikut</p> $\frac{HP - Residu}{taksiran\ jumlah\ satuan}$
	MESIN	<p>Sebuah mesin diperoleh dengan harga Rp.150.000.000,00. Taksiran usia penggunaannya 10 tahun dengan nilai residu sebesar Rp.25.000.000,00. Mesin ini mulai dioperasikan per tanggal 25 Juni 2014. Jika mesin tersebut disusutkan dengan metode garis lurus, biaya penyusutan mesin untuk tahun 2016 senilai ...</p> <ol style="list-style-type: none"> Rp12.500.000,00 Rp15.000.000,00 Rp12.000.000,00 Rp6.250.000,00 	<p>Ulasan: metode garis lurus, biaya penyusutan tiap tahun penggunaan aset tetap jumlahnya sama, sehingga jumlah penyusutan tiap tahun penggunaan dapat dihitung sebagai berikut</p> $\frac{jumlah\ yang\ harus\ disusutkan}{usia\ ekonomis}$ $\frac{HP - NR}{n}$ $\frac{Rp150.000.000,00 - Rp25.000.000,00}{10} = Rp12.500.000,00$
	TETAP	<p>Pada tanggal 5 Maret 2014, PT Pelita Nusantara membeli sebuah mesin dengan harga Rp165.000.000,00. PPN 10%, biaya angkut, bongkar dan muat Rp6.500.000,00, biaya instalasi pemasangan dan percobaan berjumlah Rp7.000.000,00. Mesin tersebut disusutkan dengan metode garis lurus dengan taksiran masa ekonomis 8 tahun dan nilai residu Rp15.000.000,00. Mesin mulai diopersikan pada awal bulan April 2014. Hitunglah harga perolehan mesin!</p>	<p>Ulasan: dalam mencatat harga pembelian untuk sebuah aset maka perusahaan harus menuliskan semua biaya yang dikeluarkan untuk memperoleh aset tersebut, dicatat debit di akun aset tetap yang bersangkutan. Biaya-biaya yang berhubungan dengan perolehan aset tetap antara lain harga pembeliabn menurut faktur pembelian, Pajak Pertambahan Nilai (PPN), biaya pengangkutan dan bongkar muat, biaya pemasangan dan biaya percobaan</p>

LANTAI 2

PATEN

Pada tanggal 1 Juli 2014, penjahit Seroja membeli satu set mesin obras dengan harga Rp.24.500.000,00. Biaya angkut dan lain lainnya berjumlah Rp.3.500.000,00. Diperkirakan mesin ini mampu digunakan selama 5 tahun. Bagaimana perhitungan untuk penyusutan di tahun 2014 jika mesin obras penjahit Seroja ini disusutkan dengan metode menurun ganda ...

a. $\frac{6}{12} \times 40\% \times \text{Rp}28.000.000,00$

b. $\frac{6}{12} \times 20\% \times \text{Rp}28.000.000,00$

c. $40\% \times \text{Rp}28.000.000,00$

d. $20\% \times \text{Rp}28.000.000,00$

Ulasan: dengan metode ini penyusutan setiap tahun penggunaan aset tetap, ditentukan berdasarkan persentase tertentu yang dihitung dari harga buku pada tahun yang bersangkutan. Persentase penyusutan ditetapkan sebesar dua kali persentase penyusutan menurut metode garis lurus. Menghitung besarnya persentase penyusutan:

Usia penggunaan mesin 5 tahun. Jika disusutkan dengan metode garis lurus besarnya persentase penyusutan tahunan adalah:

$100\% : 5 = 20\%$. Dengan demikian besarnya persentase penyusutan menurut metode menurun ganda adalah $2 \times 20\% = 40\%$

Per iod e	Perhitungan	Akumu lasi Penyus utan	Harga Buku Mesin
201 4	Dioperasikan 6 bulan (Juli-Desember) $\frac{6}{12} \times 40\% \times \text{Rp}28.000.000$ $= \text{Rp}5.600.000$	Rp5.600.000	Rp22.400.000
201 5	$40\% \times \text{Rp}22.400.000$ $= \text{Rp}8.960.000$	Rp14.560.000	Rp13.440.000
201 6	$40\% \times \text{Rp}13.440.000$ $= \text{Rp}5.376.000$	Rp19.936.000	Rp8.064.000
201 7	$40\% \times \text{Rp}8.064.000$ $= \text{Rp}3.225.600$	Rp23.161.600	Rp4.838.400
201 8	$40\% \times \text{Rp}4.838.400$ $= \text{Rp}1.935.360$	Rp24.128.680	Rp3.000.000
201 9	Sisa pengoperasian mesin 6 bulan (Januari-Juni)	Rp24.128.680	Rp3.000.000

					$\frac{6}{12} \times 40\% \times \text{Rp}3.871.320 = \text{Rp}774.264$																							
	DAGANG	<p>PT. Fajar Perkasa memiliki mesin dengan harga perolehan Rp150.000.000,00. Taksiran masa penggunaan 10 tahun dengan nilai residu Rp25.000.000,00. Taksiran produk yang dapat dihasilkan selama masa penggunaannya sebanyak 625.000 unit. Produk yang sesungguhnya dihasilkan pada tahun 2014 sebanyak 55.000 unit. Jika PT. Fajar Perkasa menggunakan metode penyusutan satuan hasil produksi dengan harga per satuan hasil produksi adalah Rp200,00, jurnal untuk mencatat biaya penyusutan mesin pada tahun 2014 ...</p> <p>a. (dalam ribuan)</p> <table><tr><td>Biaya penyusutan mesin</td><td>Rp11.000</td><td></td></tr><tr><td>Mesin</td><td></td><td>Rp.11.000</td></tr></table> <p>b. (dalam ribuan)</p> <table><tr><td>Biaya penyusutan mesin</td><td>Rp13.200</td><td></td></tr><tr><td>Mesin</td><td></td><td>Rp.13.200</td></tr></table> <p>c. (dalam ribuan)</p> <table><tr><td>Mesin</td><td>Rp125.000</td><td></td></tr><tr><td>Biaya penyusutan mesin</td><td></td><td>Rp.125.000</td></tr></table> <p>d. (dalam ribuan)</p> <table><tr><td>Mesin</td><td>Rp13.200</td><td></td></tr><tr><td>Biaya penyusutan mesin</td><td></td><td>Rp.13.200</td></tr></table>	Biaya penyusutan mesin	Rp11.000		Mesin		Rp.11.000	Biaya penyusutan mesin	Rp13.200		Mesin		Rp.13.200	Mesin	Rp125.000		Biaya penyusutan mesin		Rp.125.000	Mesin	Rp13.200		Biaya penyusutan mesin		Rp.13.200	<p>Ulasan: metode satuan hasil produk sama dengan metode satuan jam kerja, yaitu berdasarkan kepada faktor penggunaan. Dalam metode satuan hasil produksi, biaya penyusutan ditetapkan atas dasar jumlah satuan produk yang dihasilkan dalam periode yang bersangkutan. Biaya penyusutan suatu periode adalah hasil kali jumlah satuan produk yang dihasilkan dengan tarif penyusutan persatuan produk. Tarif penyusutan tiap unit produk yang dihasilkan, dihitung sebagai berikut</p> $\frac{HP - Residu}{\text{taksiran jumlah satuan}}$ $\frac{\text{Rp}150.000.000,00 - \text{Rp}25.000.000,00}{625.000} = \text{Rp}200,00$ <p>2014, PT Fajar Perkasa menghasilkan 55.000, maka biaya penyusutannya untuk tahun 2014 adalah $\text{Rp}200,00 \times 55.000 = \text{Rp}11.000.000,00$</p>	
Biaya penyusutan mesin	Rp11.000																											
Mesin		Rp.11.000																										
Biaya penyusutan mesin	Rp13.200																											
Mesin		Rp.13.200																										
Mesin	Rp125.000																											
Biaya penyusutan mesin		Rp.125.000																										
Mesin	Rp13.200																											
Biaya penyusutan mesin		Rp.13.200																										
LANTAI RESIDU		<p>Harga perolehan sebuah mesin Rp120.000.000,00. Selama penggunaan ditaksir dapat dioperasikan sebanyak</p>	<p>Ulasan: menurut metode satuan jam kerja, biaya penyusutan ditetapkan berdasarkan jam kerja yang dapat dicapai dalam</p>																									

LANTAI 2		<p>50.000 jam kerja dengan nilai residu Rp20.000.000,00. Pada saat telah digunakan selama 40.000 jam, mesin tersebut dijual seharga Rp50.000.000,00. Berapa biaya penyusutan sebelum mesin dijual ...</p> <p>a. Rp100.000.000,00 b. Rp125.000.000,00 c. Rp152.000.000,00 d. Rp80.000.000,00</p>	<p>periode yang bersangkutan. Biaya penyusutan suatu periode dihitung dengan cara sebagai berikut</p> <p>Biaya penyusutan = Jam kerja dicapai x tarif penyusutan tiap jam kerja</p> $\frac{HP - Residu}{taksiran jam kerja}$ <p>Tarif penyusutan tiap jam kerja mesin dari data di atas adalah:</p> $\frac{Rp120.000.000,00 - Rp20.000.000,00}{50.000} = Rp2.000,00$ <p>Pada saat penggunaan 40.000 jam, biaya yang dikeluarkan</p> $Rp2.000,00 \times 40.000 = Rp80.000.000,00$
	LURUS	<p>Pada tanggal 1 Desember 2014, PT Sawunggalih membeli sebuah kendaraan angkut bekas dengan harga perolehan Rp103.000.000,00, biaya lain lain sebesar Rp2.000.000,00. Kendaraan tersebut diperkirakan mempunyai umur ekonomis 5 tahun, dengan nilai residu Rp15.000.000,00. Berdasarkan ilustrasi ini, hitunglah besarnya penyusutan dengan metode garis lurus!</p> <p>a. Rp18.000.000,00 b. Rp17.200.000,00 c. Rp24.000.000,00 d. Rp12.700.000,00</p>	<p>Ulasan: dengan metode garis lurus, biaya penyusutan tiap tahun penggunaan aset tetap jumlahnya sama, sehingga jumlah penyusutan tiap tahun penggunaan dihitung sebagai berikut</p> $Penyusutan \text{ tiap tahun} = \frac{\text{harga perolehan} - \text{nilai residu}}{\text{umur ekonomis}}$ $\frac{Rp105.000.000,00 - Rp15.000.000,00}{5} = Rp18.000.000,00$

	PENYUSUTAN	<p>Pada tanggal 5 Januari 2014, PT Sejahtera menukarkan sebuah mesin lama dengan mesin baru yang memiliki harga pasar Rp55.000.000,00. Harga perolehan mesin lama Rp40.000.000,00, sampai tanggal 31 Desember 2013 telah disusutkan sebesar Rp15.000.000,00. Dalam pertukaran tersebut PT Sejahtera menyerahkan tambahan uang tunai Rp28.500.000,00. Dari pertukaran mesin ini PT Sejahtera mendapatkan laba sebesar Rp1.500.000,00. Bagaimana jurnal yang dibuat untuk mencatat pertukaran berikut laba yang didapatkan PT Sejahtera ...</p>	<p>Ulasan: sering terjadi asset tetap belum habis masa penggunaannya ditukar dengan asset tetap yang baru, sementara harga kekurangan dari asset tetap yang baru dibayar dengan uanga tunai. Transaksi demikian disebut dengan transaksi “Tukar Tambah” (<i>Trade In</i>)</p> <p>Dalam jurnal akun Akumulasi Penyusutan Mesin didebet sebesar Rp15.000.000,00 adalah untuk menghilangkan penyusutan mesin lama dari catatan pembukuan. Demikian pula akun Mesin dikreditkan sebesar Rp40.000.000,00 untuk menghilangkan harga perolehan mesin lama,</p>
--	------------	---	---

LANTAI 2	PENYUSUTAN	a. (dalam ribuan)		
		Mesin baru	Rp55.000	
		Akm. Peny. Mesin	Rp15.000	
		Mesin lama		Rp40.000
		Kas		Rp28.500
		Laba pertukaran		Rp 1.500
		b. (dalam ribuan)		
		Mesin lama	Rp55.000	
		Akm. Peny. Mesin	Rp15.000	
		Mesin baru		Rp40.000
		Kas		Rp28.500
		Laba pertukaran		Rp 1.500
		c. (dalam ribuan)		
		Mesin lama	Rp55.000	
		Akm. Peny. Mesin	Rp15.000	
		Mesin baru		Rp40.000
		Modal		Rp28.500
		Laba pertukaran		Rp 1.500
		d. (dalam ribuan)		
		Mesin lama	Rp55.000	
		Akm. Peny. Mesin	Rp15.000	
		Mesin baru		Rp40.000
		Utang		Rp28.500

			Laba pertukaran		Rp 1.500	
--	--	--	--------------------	--	----------	--

Sebuah mobil mulai dioperasikan untuk usaha jasa pengiriman PT Angkasa Raya pada tanggal 1 Oktober 2014. Mobil tersebut diperoleh dengan harga Rp165.000.000,00 ditambah dengan biaya operasionalnya sebesar Rp15.000.000,00, mobil ini ditaksir memiliki masa operasi selama 5 tahun. Hitunglah persentase penyusutan untuk aset ini apabila perusahaan menggunakan metode menurun ganda ...

- a. 40%
- b. 20%
- c. 10%
- d. 100%

Ulasan: dengan metode ini penyusutan setiap tahun penggunaan aset tetap, ditentukan berdasarkan persentase tertentu yang dihitung dari harga buku pada tahun yang bersangkutan. Persentase penyusutan ditetapkan sebesar dua kali persentase penyusutan menurut metode garis lurus. Menghitung besarnya persentase penyusutan:

Usia penggunaan mesin 5 tahun. Jika disusutkan dengan metode garis lurus besarnya persentase penyusutan tahunan adalah:

$100\% : 5 = 20\%$. Dengan demikian besarnya persentase penyusutan menurut metode menurun ganda adalah $2 \times 20\% = 40\%$

Per iod e	Perhitungan	Akumu lasi Penyus utan	Harga Buku Mesin
20 14	Dioperasikan 3 bulan (Okt- Des) $3/12 \times 40\% \times$ Rp180.000.00 0 = Rp18.000.000	Rp18.0 00.000	Rp162 .000.0 00
20 15	$40\% \times$ Rp162.000.00 0 = Rp84.800.000	Rp82.8 00.000	Rp97. 200.0 00
20 16	$40\% \times$ Rp97.200.000 = Rp38.880.000	Rp121. 680.00 0	Rp58. 320.0 00
20 17	$40\% \times$ Rp58.320.000 = Rp23.328.000	Rp145. 008.00 0	Rp34. 992.0 00
20 18	$40\% \times$ Rp34.992.000 = Rp13.996.000	Rp159. 004.80 0	Rp20. 995.2 00

			20 19	Sisa pengoperasian mesin 9 bulan (Jan-Sept) 9/12 x40% x Rp20.995.200 = Rp6.298.540	Rp165. 303.36 0	Rp14. 696.6 40
LANTAI 2	INTANGIBLE	<p>Harga perolehan sebuah mesin produksi Rp12.500.000,00 dengan nilai residu Rp780.000,00, selama 4 tahun ditaksir akan menghasilkan 40.000 unit dengan rincian sebagai berikut: tahun pertama 1500 unit, tahun kedua 10.000 unit, tahun ketiga 8.000 unit dan tahun keempat 7000 unit. Maka hitunglah penyusutan tahun kedua jika penyusutan per unit dihargai Rp293,00 ...</p> <p>a. Rp2.344.000,00 b. Rp2.433.000,00 c. Rp2.390.000,00 d. Rp2.930.000,00</p>	<p>Ulasan: metode satuan hasil produk sama dengan metode satuan jam kerja, yaitu berdasarkan kepada faktor penggunaan. Dalam metode satuan hasil produksi, biaya penyusutan ditetapkan atas dasar jumlah satuan produk yang dihasilkan dalam periode yang bersangkutan. Biaya penyusutan suatu periode adalah hasil kali jumlah satuan produk yang dihasilkan dengan tarif penyusutan persatuan produk. Tarif penyusutan tiap unit produk yang dihasilkan, dihitung sebagai berikut</p> $\frac{HP - Residu}{taksiran\ jumlah\ satuan}$ $\frac{Rp12.500.000,00 - Rp780.000,00}{40.000}$ $= Rp293,00$ <p><i>penyusutan x jumlah prod. pertahun</i></p> <p>Tahun 1 = Rp293,00 x 15.000 = Rp4.395.000,00 Tahun 2 = Rp293,00 x 10.000 = Rp2.930.000,0 Tahun 3 = Rp293,00 x 8.000 = Rp2.344.000,00 Tahun 4 = Rp293,00 x 7.000 = Rp2.051.000,00</p>			

Sebuah mesin di PT Angkasa Raya harga perolehannya Rp60.000.000,00 rusak berat, sehingga harus diberhentikan dari pemakaian. Akumulasi penyusutan mesin tersebut berjumlah Rp48.000.000,00. Biaya untuk pemindahan dibayar tunai perusahaan sebesar Rp1.000.000,00. PT Angkasa Raya mengalami kerugian sebesar Rp13.000.000,00 atas pemberhentian mesin ini. Bantulah mengisi jurnal yang dibuat oleh PT Angkasa Raya. Berikut adalah jurnal yang dibuat PT Angkasa Raya

Akm.peny. mesin	Rpxxx	
Rugi pemb. Mesin	Rpxxx	
Mesin		Rpxxx
Kas		Rpxxx

Berapa sajakah jumlah uang yang berada pada akun-akun di atas?

- Akumulasi penyusutan mesin Rp48.000.000,00, Rugi pemberhentian mesin Rp14.000.000,00, Mesin Rp60.000.000,00 dan Kas Rp1.000.000,00
- Akumulasi penyusutan mesin Rp48.000.000,00, Rugi pemberhentian mesin Rp13.000.000,00, Mesin Rp12.000.000,00 dan Kas Rp1.000.000,00
- Akumulasi penyusutan mesin Rp48.000.000,00, Rugi pemberhentian mesin Rp13.000.000,00, Mesin Rp60.000.000,00 dan Kas Rp2.000.000,00

Ulasan: dalam hal asset tetap yang diberhentikan dari pemakaiannya karena alasan kerusakan, harga perolehan dan akumulasi penyusutan asset tetap tersebut harus dihilangkan dari catatan pembukuan. Harga buku asset tetap pada saat dihentikan pemakaiannya, dicatat sebagai kerugian pemberhentian asset tetap. Jika asset tetap itu dibuang atau dipindahkan, biaya untuk pemindahan atau pembuangan juga harus dicatat sebagai kerugian pemberhentian asset tetap.

Kerugian akibat pemberhentian mesin:

Harga buku mesin

Rp12.000.000,00

(Rp60.000.000,00 – Rp48.000.000,00)

Biaya pemindahan mesin

Rp 1.000.000,00

Rp 13.000.000,00

Jurnal untuk mencatat penghentian mesin PT Angkasa Raya dari pemakaiannya

(dalam ribuan)

Akm.peny. mesin	Rp48.000	
Rugi pemb. Mesin	Rp13.000	
Mesin		Rp60.000
Kas		Rp 1.000

LANTAI 2		<p>d. Akumulasi penyusutan mesin Rp48.000.000,00, Rugi pemberhentian mesin Rp13.000.000,00, Mesin Rp60.000.000,00 dan Kas Rp1.000.000,00</p>	
	KREDIT	<p>Pada tanggal 5 Maret 2014, PT Pelita Nusantara membeli sebuah mesin dengan harga Rp165.000.000,00. PPN 10%, biaya angkut, bongkar dan muat Rp6.500.000,00, biaya instalasi pemasangan dan percobaan berjumlah Rp7.000.000,00. Mesin tersebut disusutkan dengan metode garis lurus dengan taksiran masa ekonomis 8 tahun dan nilai residu Rp15.000.000,00. Mesin mulai diopersikan pada awal bulan April 2014. Perhitungan biaya penyusutan mesin untuk tahun 2014!</p> <p>a. Rp22.500.000,00</p> <p>b. $\frac{3}{12} \times Rp22.500.000,00 = Rp56.250.000,00$</p> <p>c. $\frac{9}{12} \times Rp22.500.000,00 = Rp16.875.000,00$</p> <p>d. Rp15.495.468,75</p>	<p>Ulasan: metode garis lurus, biaya penyusutan tiap tahun penggunaan aset tetap jumlahnya sama, sehingga jumlah penyusutan tiap tahun penggunaan dapat dihitung sebagai berikut</p> <p style="text-align: center;"><u><i>jumlah yang harus disusutkan</i></u> <i>usia ekonomis</i></p> $\frac{HP - NR}{n}$ $\frac{Rp195.000.000,00 - Rp15.000.000,00}{8} = Rp22.500.000,00$ <p>Penyusutan tahun 2014 hanya 9 bulan (April-Desember)</p> $\frac{9}{12} \times Rp22.500.000,00 = Rp16.875.000,00$
	MESIN	<p>Sebuah kendaraan diperoleh dengan harga Rp72.000.000,00, dengan taksiran usia penggunaan selama 8 tahun, tanpa nilai residu. Kendaraan tersebut mulai dioperasikan pada tanggal 1 April 2014. Jika perusahaan menghitung biaya penyusutan menggunakan fungsi</p> <p style="text-align: center;"><u><i>sisa usia aset tahun penggunaan</i></u> <i>jumlah angka tahun</i> $\times S$</p> <p>Ket: S = jumlah yang disusutkan</p>	<p>Ulasan: dengan metode penyusutan jumlah angka tahun (<i>sum of the years digits method</i>), setiap tahun penggunaan aset tetap jumlahnya menurun. Besarnya penyusutan setiap tahun penggunaan aset tetap, dihitung sebagai berikut :</p> <p style="text-align: center;"><u><i>sisa usia aset tahun penggunaan</i></u> <i>jumlah angka tahun</i> $\times S$</p> <p>Ket: S = jumlah yang disusutkan</p>

LANTAI 2	MESIN	Maka metode apakah yang digunakan perusahaan untuk menyusutkan kendaraan tersebut ...	<table><tr><td>Tahun</td><td>Angka Tahun</td><td>Sisa Usia</td><td>Perhitungan Penyusutan</td></tr><tr><td>Ke-1</td><td>1</td><td>8</td><td>8/36 x Rp72.000 = Rp16.000</td></tr><tr><td>Ke-2</td><td>2</td><td>7</td><td>7/36 x Rp72.000 = Rp14.000</td></tr><tr><td>Ke-3</td><td>3</td><td>6</td><td>6/36 x Rp72.000 = Rp12.000</td></tr><tr><td>Ke-4</td><td>4</td><td>5</td><td>5/36 x Rp72.000 = Rp10.000</td></tr><tr><td>Ke-5</td><td>5</td><td>4</td><td>4/36 x Rp72.000 = Rp8.000</td></tr><tr><td>Ke-6</td><td>6</td><td>3</td><td>3/36 x Rp72.000 = Rp6.000</td></tr><tr><td>Ke-7</td><td>7</td><td>2</td><td>2/36 x Rp72.000 = Rp4.000</td></tr><tr><td>Ke-8</td><td>8</td><td>1</td><td>1/36 x Rp72.000 = Rp2.000</td></tr><tr><td>Jml</td><td>36</td><td></td><td></td></tr></table>				Tahun	Angka Tahun	Sisa Usia	Perhitungan Penyusutan	Ke-1	1	8	8/36 x Rp72.000 = Rp16.000	Ke-2	2	7	7/36 x Rp72.000 = Rp14.000	Ke-3	3	6	6/36 x Rp72.000 = Rp12.000	Ke-4	4	5	5/36 x Rp72.000 = Rp10.000	Ke-5	5	4	4/36 x Rp72.000 = Rp8.000	Ke-6	6	3	3/36 x Rp72.000 = Rp6.000	Ke-7	7	2	2/36 x Rp72.000 = Rp4.000	Ke-8	8	1	1/36 x Rp72.000 = Rp2.000	Jml	36		
		Tahun	Angka Tahun	Sisa Usia	Perhitungan Penyusutan																																									
		Ke-1	1	8	8/36 x Rp72.000 = Rp16.000																																									
		Ke-2	2	7	7/36 x Rp72.000 = Rp14.000																																									
		Ke-3	3	6	6/36 x Rp72.000 = Rp12.000																																									
		Ke-4	4	5	5/36 x Rp72.000 = Rp10.000																																									
		Ke-5	5	4	4/36 x Rp72.000 = Rp8.000																																									
		Ke-6	6	3	3/36 x Rp72.000 = Rp6.000																																									
		Ke-7	7	2	2/36 x Rp72.000 = Rp4.000																																									
		Ke-8	8	1	1/36 x Rp72.000 = Rp2.000																																									
Jml	36																																													
Tahun 2014, perusahaan hanya menggunakan mesin selama 9 bulan (April-Desember), sehingga biaya penyusutannya $\frac{9}{12} \times Rp16.000.000,00$ $= Rp12.000.000,00$																																														
AULA	AKUNTANSI I	1. Harga pembelian menurut faktur, PPN, biaya pengangkutan, biaya pemasangan		(3) satuan hasil produksi																																										
		2. Bentuk fisik, digunakan untuk operasi, usia kegunaan lebih dari setahun		(5) transaksi pembelian kredit																																										
		3. $\frac{\text{harga perolehan}-\text{nilai residu}}{\text{taksiran jumlah satuan yang dihasilkan selama penggunaan aktiva}}$		(7) hak paten																																										
		4. Aset yang wujud fisiknya ada, dapat dilihat atau diraba		(2) ciri aset tetap																																										

AULA	AKUNTANSI 1	5. Kendaraan xxxx Biaya bunga xxxx Kas xxxx Utang xxxx	() hak cipta
		6. $\frac{\text{Harga perolehan} - \text{Nilai Residu}}{\text{taksiran jam kerja yang dapat dicapai selama masa penggunaan}}$	(1) harga perolehan
		7. Hak yang diperoleh dengan cara mengadakan riset dan penelitian, dilakukan oleh perusahaan sendiri	(4) aset berwujud
			() aset tetap
			(6) satuan jam kerja
	AKUNTANSI 2	1. Harga perolehan ditetapkan atas dasar harga pasar yang diterima atau taksiran wajar	() penyusutan
		2. Pengeluaran untuk meningkatkan aset tetap dari kondisi semula ke kondisi yang lebih baik	(2) betterment
		3. Persentase penyusutan dua kali persentase garis lurus	(5) garis lurus
		4. Nama terkenal, lokasi perusahaan yang menguntungkan	(6) nilai residu
		5. $\frac{HP - NR}{n}$	(4) goodwill
		6. Taksiran nilai aset setelah habis masa penggunaanya	(7) faktor penyusutan

AULA	AKUNTANSI 2	7. Harga perolehan, usia ekonomis	(1) Aset dari sumbang an
			(2) Menurun ganda
			() Franchise
	AKUNTANSI 3	1. Harga perolehan ditetapkan berdasarkan biaya-biaya yang terjadi sehubungan dengan pembangunan aset tetap	(3) Depresiasi
		2. Pengeluaran yang manfaatnya dapat dinikmati dalam waktu lebih dari satu periode	(1) Dibangun sendiri
		3. Alokasi harga perolehan aset tetap kepada periode akuntansi dalam masa penggunaanya	(6) intangible assets
		4. Pengeluaran yang bertujuan untuk mengembalikan aset tetap pada kondisi semula	(4) Repair
		5. Garis lurus, jumlah angka tahun, menurun ganda, satuan jam kerja dan satuan hasil produksi	(2) Pengeluaran modal
		6. Aset yang wujud fisiknya tidak dapat ditangkap panca indera	(5) Metode penyusutan
		7. Aset tidak berwujud akan habis masa penggunaannya	() hak paten
			(7) Amortisasi

AULA	AKUNTANSI 3		() aset
	AKUNTANSI 4	1. Pabrik, mesin, gedung, peralatan dan kendaraan	() satuan hasil produksi
		2. Penjualan aset tetap, kerusakan aset tetap, ditukar dengan aset tetap lain, dan habis masa penggunaannya	(2) penghentian aset tetap
		3. hak untuk pengarang yang diberikan oleh pemerintah untuk mempublikasikan ciptaannya	(1) aset tetap
		4. <i>harga faktur + PPN + biaya angkut + biaya pemasangan + biaya percobaan</i>	() ciri aset tetap
		5. aset yang dimiliki perusahaan untuk digunakan operasi perusahaan dan memiliki usia manfaat lebih dari satu tahun	(3) hak cipta
		6. pengeluaran yang manfaatnya hanya dapat dinikmati satu periode	(4) harga perolehan
		7. hak paten, <i>copyright, franchise, trademarks</i> dan <i>goodwill</i>	(5) aset tetap
			(6) pengeluaran pendapatan
			(7) aset tidak berwujud

LAMPIRAN 6

UJI COBA PERORANGAN

- ✓ DATA HASIL UJI COBA
- ✓ ANALISIS KELAYAKAN
- ✓ DAFTAR HADIR
- ✓ ANGKET PESERTA DIDIK

DATA UJI COBA PERORANGAN

Aspek Motivasi Belajar

No	Nomor Pernyataan					Jumlah	Rerata
	1	2	3	4	5		
1	4	5	3	3	4	19	3.80
2	4	4	3	3	4	18	3.60
3	5	4	3	4	4	20	4.00
	13	13	9	10	12	57	11.40
	4.33	4.33	3.00	3.33	4	19	3.80

Aspek Kemudahan Pemakaian

No	Nomor Pernyataan						Jumlah	Rerata
	6	7	8	9	10	11		
1	3	3	3	4	4	5	22	3.67
2	5	5	4	3	5	5	27	4.50
3	4	4	3	4	4	4	23	3.83
	12	12	10	11	13	14	72	12
	4.00	4.00	3.33	3.67	4.33	4.67	24	4.00

Aspek Kemenarikan Tampilan

No	Nomor Pernyataan						Jumlah	Rerata
	12	13	14	15	16	17		
1	4	4	3	3	5	5	24	4.00
2	4	4	4	2	5	5	24	4.00
3	4	4	3	4	4	4	23	3.83
	12	12	10	9	14	14	71	11.83
	4.00	4.00	3.33	3.00	4.67	4.67	23.67	3.94

Aspek Kebermanfaatan

No	Nomor Pernyataan					Jumlah	Rerata
	18	19	20	21	22		
1	5	5	3	4	4	21	4.20
2	5	5	4	5	4	23	4.60
3	5	4	3	4	3	19	3.80
	15	14	10	13	11	63	12.60
	5.00	4.67	3.33	4.33	3.67	21	4.20

ANALISIS PERHITUNGAN RESPON
MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN EDUKASI AKUNTANSI CARI KATA
(ACAK)

MENURUT PESERTA DIDIK PADA UJI COBA PERORANGAN

A. Kriteria Kualitas

1. Kriteria kualitas berdasarkan tabel konversi skor ideal ke dalam nilai skala 5 menurut Eko Putro Widyoko (2011: 245)

Skor	Rumus	Nilai	Klasifikasi
5	$\bar{X} > \bar{X}_i + 1,8 S_{Bi}$	A	Sangat Baik
4	$\bar{X}_i + 0,6 S_{Bi} < \bar{X} \leq \bar{X}_i + 1,8 S_{Bi}$	B	Baik
3	$\bar{X}_i - 0,6 S_{Bi} < \bar{X} \leq \bar{X}_i + 0,6 S_{Bi}$	C	Cukup
2	$\bar{X}_i - 1,8 S_{Bi} < \bar{X} \leq \bar{X}_i - 0,6 S_{Bi}$	D	Kurang
1	$\bar{X} \leq \bar{X}_i - 1,8 S_{Bi}$	E	Sangat Kurang

Keterangan:

Skor Maksimal = 5

Skor Minimal = 1

Skor Maksimal Ideal = jumlah indikator x skor tertinggi

Skor Minimal Ideal = jumlah indikator x skor rendah

\bar{X} = skor yang diperoleh

\bar{X}_i = $\frac{1}{2}$ (skor maks ideal + skor min ideal)

S_{Bi} (simpangan baku ideal) = $\frac{1}{6}$ (skor maks ideal - skor min ideal)

2. Kriteria kualitas dari aspek pembelajaran berdasarkan (%) menurut Suharsimi Arikunto (2010: 44)

Persentase Pencapaian	Interpretasi
81-100%	Sangat Layak
61-80%	Layak
41-60%	Cukup Layak
21-40%	Kurang Layak
0-20%	Tidak Layak

B. Perhitungan Kualitas Media Pembelajaran

1. Aspek Motivasi Belajar

- a. Jumlah indikator = 5
- b. Skor maksimal ideal = $(5 \times 5) = 25$
- c. Skor minimal ideal = $(1 \times 5) = 5$
- d. Skor yang diperoleh (\bar{X}) = 19

e. Menentukan \bar{X}_i

$$\bar{X}_i = \frac{1}{2} (\text{skor maks ideal} + \text{skor min ideal})$$

$$\bar{X}_i = \frac{1}{2} (25 + 5) = 15$$

f. Menentukan SB_i

$$SB_i = \frac{1}{6} (\text{skor maks ideal} - \text{skor min ideal})$$

$$SB_i = \frac{1}{6} (25 - 5) = 3.33$$

g. Menentukan rentang kualitas media pembelajaran

Sangat Baik	$19 > 15 + 1.8 (3.33)$	$19 > 17.394$
Baik	$15 + 0.6 (3.33) < 19 \leq 15 + 1.8 (3.33)$	$15.798 < 19 \leq 17.394$
Cukup	$15 - 0.6 (3.33) < 19 \leq 15 + 0.6 (3.33)$	$14.202 < 19 \leq 15.798$
Kurang	$15 - 1.8 (3.33) < 19 \leq 15 - 0.6 (3.33)$	$12.606 < 19 \leq 14.202$
Sangat Kurang	$19 \leq 15 - 1.8 (3.33)$	$19 \leq 12.606$

h. Berdasarkan hasil penilaian akhir dari aspek motivasi belajar oleh peserta didik diperoleh 19 sehingga masuk pada kategori penilaian “Sangat Baik”

i. Kualitas media pembelajaran berdasarkan persentase kelayakan

$$(\%) = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal ideal}} \times 100\%$$

$$(\%) = \frac{19}{25} \times 100\%$$

$$(\%) = 76.00\%$$

Hasil perhitungan ini menunjukkan bahwa kualitas media dari aspek motivasi belajar berdasarkan (%) berada pada kategori “Layak”

2. Aspek Kemudahan Pemakaian

- a. Jumlah indikator = 6
- b. Skor maksimal ideal = $(5 \times 6) = 30$
- c. Skor minimal ideal = $(1 \times 6) = 6$
- d. Skor yang diperoleh (\bar{X}) = 24
- e. Menentukan $\bar{X}i$

$$\bar{X}i = \frac{1}{2} (\text{skor maks ideal} + \text{skor min ideal})$$

$$\bar{X}i = \frac{1}{2} (30 + 6) = 18$$
- f. Menentukan SBi

$$SBi = \frac{1}{6} (\text{skor maks ideal} - \text{skor min ideal})$$

$$SBi = \frac{1}{6} (30 - 6) = 4$$
- g. Menentukan rentang kualitas media pembelajaran

Sangat Baik	$24 > 18 + 1.8 (4)$	$24 > 25.2$
Baik	$18 + 0.6 (4) < 24 \leq 6 + 1.8 (4)$	$20.4 < 24 \leq 25.2$
Cukup	$18 - 0.6 (4) < 24 \leq 6 + 0.6 (4)$	$15.6 < 24 \leq 20.4$
Kurang	$18 - 1.8 (4) < 24 \leq 6 - 0.6 (4)$	$10.8 < 24 \leq 15.6$
Sangat Kurang	$24 \leq 6 - 1.8 (4)$	$24 \leq 10.8$

- h. Berdasarkan hasil penilaian akhir dari aspek kemudahan pemakaian oleh peserta didik diperoleh 24 sehingga masuk pada kategori penilaian “Baik”
- i. Kualitas media pembelajaran berdasarkan persentase kelayakan

$$\begin{aligned}
 (\%) &= \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal ideal}} \times 100\% \\
 (\%) &= \frac{24}{30} \times 100\% \\
 (\%) &= 80.00\%
 \end{aligned}$$

Hasil perhitungan ini menunjukkan bahwa kualitas media dari aspek kemudahan pemakaian berdasarkan (%) berada pada kategori “Layak”

3. Aspek Kemenarikan Tampilan

- a. Jumlah indikator = 6
- b. Skor maksimal ideal = $(5 \times 6) = 30$
- c. Skor minimal ideal = $(1 \times 6) = 6$
- d. Skor yang diperoleh (\bar{X}) = 23.67

- e. Menentukan $\bar{X}i$

$$\bar{X}i = \frac{1}{2} (\text{skor maks ideal} + \text{skor min ideal})$$

$$\bar{X}i = \frac{1}{2} (30 + 6) = 18$$

- f. Menentukan SBi

$$SBi = \frac{1}{6} (\text{skor maks ideal} - \text{skor min ideal})$$

$$SBi = \frac{1}{6} (30 - 6) = 4$$

- g. Menentukan rentang kualitas media pembelajaran

Sangat Baik	$23.67 > 18 + 1.8 (4)$	$23.67 > 25.2$
Baik	$18 + 0.6 (4) < 23.67 \leq 6 + 1.8 (4)$	$20.4 < 23.67 \leq 25.2$
Cukup	$18 - 0.6 (4) < 23.67 \leq 6 + 0.6 (4)$	$15.6 < 23.67 \leq 20.4$
Kurang	$18 - 1.8 (4) < 23.67 \leq 6 - 0.6 (4)$	$10.8 < 23.67 \leq 15.6$
Sangat Kurang	$23.67 \leq 6 - 1.8 (4)$	$23.67 \leq 10.8$

- h. Berdasarkan hasil penilaian akhir dari aspek kemenarikan tampilan oleh peserta didik diperoleh 23.67 sehingga masuk pada kategori penilaian “Baik”
 i. Kualitas media pembelajaran berdasarkan persentase kelayakan

$$(\%) = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal ideal}} \times 100\%$$

$$(\%) = \frac{23.67}{30} \times 100\%$$

$$(\%) = 78.89\%$$

Hasil perhitungan ini menunjukkan bahwa kualitas media dari aspek Kemenarikan tampilan berdasarkan (%) berada pada kategori “Layak”

4. Aspek Kebermanfaatan

- a. Jumlah indikator = 5
 b. Skor maksimal ideal = $(5 \times 5) = 25$
 c. Skor minimal ideal = $(1 \times 5) = 5$
 d. Skor yang diperoleh (\bar{X}) = 21
 e. Menentukan $\bar{X}i$

$$\bar{X}i = \frac{1}{2} (\text{skor maks ideal} + \text{skor min ideal})$$

$$\bar{X}_i = \frac{1}{2} (25+5) = 15$$

- f. Menentukan SBi

$$SBi = \frac{1}{6} (\text{skor maks ideal} - \text{skor min ideal})$$

$$SBi = \frac{1}{6} (25-5) = 3.33$$

- g. Menentukan rentang kualitas media pembelajaran

Sangat Baik	$21 > 15 + 1.8 (3.33)$	$21 > 17.394$
Baik	$15 + 0.6 (3.33) < 21 \leq 15 + 1.8 (3.33)$	$15.798 < 21 \leq 17.394$
Cukup	$15 - 0.6 (3.33) < 21 \leq 15 + 0.6 (3.33)$	$14.202 < 21 \leq 15.798$
Kurang	$15 - 1.8 (3.33) < 21 \leq 15 - 0.6 (3.33)$	$12.606 < 21 \leq 14.202$
Sangat Kurang	$21 \leq 15 - 1.8 (3.33)$	$21 \leq 12.606$

- h. Berdasarkan hasil penilaian akhir dari aspek kebermanfaatan oleh peserta didik diperoleh 21 sehingga masuk pada kategori penilaian “Sangat Baik”
 i. Kualitas media pembelajaran berdasarkan persentase kelayakan

$$(\%) = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal ideal}} \times 100\%$$

$$(\%) = \frac{21}{25} \times 100\%$$

$$(\%) = 84.00\%$$




Hasil perhitungan ini menunjukkan bahwa kualitas media dari aspek kebermanfaatan berdasarkan (%) berada pada kategori “Sangat Layak”

Hasil perhitungan keseluruhan menunjukkan bahwa kualitas media berdasarkan 21 indikator penilaian kelayakan memperoleh jumlah skor 87.67 dari skor maksimum 105 sehingga berdasarkan (%) berada adalah 83.49% pada kategori “Sangat Layak”

DAFTAR HADIR
UJI COBA PERORANGAN

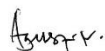
“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBENTUK PERMAINAN
AKUNTANSI CARI KATA (ACAK) DENGAN MENGGUNAKAN *ADOBE
FLASH CS5* UNTUK PEMBELAJARAN AKUNTANSI KEUANGAN
KOMPETENSI DASAR ASET TETAP DI KELAS XI AKUNTANSI 4 SMK YPE
SAWUNGGALIH KUTOARJO TAHUN AJARAN 2014/2015”

Tanggal : 4 MEI 2015
Waktu : 06.50 - 08.25

No	Nama	Kelas	Tanda Tangan
1	AJMINATUL MUBTADINGAH	XI AK2	1. 
2	FATAYATI	XI AK2	2. 
3	HENI EFIYANI	XI AK2	3. 


Mengetahui,

a.n Guru Mata Pelajaran Akuntansi



Mufidah, S.Pd.

Peneliti



Intan Nur Saidah

Komentar/Saran

Sangat termotivasi

Kutoarjo, 4 Mei 2015



INSTRUMEN PENELITIAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
BERBENTUK PERMAINAN EDUKASI AKUNTANSI CARI KATA (ACAK)
DENGAN MENGGUNAKAN *SOFTWARE ADOBE FLASH CS5* UNTUK
PEMBELAJARAN AKUNTANSI KOMPETENSI DASAR ASET TETAP DI
KELAS XI SMK YPE SAWUNGGALIH KUTOARJO TAHUN AJARAN
2014/2015

Petunjuk Pengisian Angket:

1. Bacalah terlebih dahulu setiap butir pernyataan di angket dengan cermat!
2. Pilihlah jawaban sesuai dengan keadaan Anda yang sebenarnya!
3. Angket ini hanya digunakan sebagai data penelitian, tidak akan berpengaruh terhadap nilai pelajaran Anda, melainkan hanya untuk penelitian.
4. Berikan tanda *checklist* (✓) pada jawaban yang benar-benar sesuai dengan kondisi Anda.
5. Berikan saran dan komentar Anda di kolom saran dan komentar yang telah disediakan

IDENTITAS PESERTA DIDIK:

Nama : Fatayati
Kelas : XI AK 2

Keterangan Skala:

- 5 = Sangat Setuju
4 = Setuju
3 = Kurang Setuju
2 = Tidak Setuju
1 = Sangat Tidak Setuju

No	Pernyataan	SS	S	KS	TS	STS
1	Saya merasa termotivasi perlu untuk belajar akuntansi dengan baik setelah menggunakan media pembelajaran permainan edukasi Akuntansi Cari Kata (ACAK)		✓			
2	Saya merasa senang belajar akuntansi dengan media pembelajaran permainan edukasi Akuntansi Cari Kata (ACAK)		✓			

LAMPIRAN 7

UJI COBA KELOMPOK KECIL

- ✓ DATA HASIL UJI COBA
- ✓ ANALISIS KELAYAKAN
- ✓ DAFTAR HADIR
- ✓ ANGKET PESERTA DIDIK

DATA UJI COBA KELOMPOK KECIL

Aspek Motivasi Belajar

No	Nomor Pernyataan					Jumlah	Rerata
	1	2	3	4	5		
1	5	4	2	5	5	21	4.20
2	5	5	5	5	4	24	4.80
3	4	4	2	5	5	20	4.00
4	5	5	5	5	5	25	5.00
5	4	4	2	4	4	18	3.60
6	5	5	3	4	4	21	4.20
7	5	5	3	2	4	19	3.80
8	4	5	4	5	4	22	4.40
9	5	5	2	5	5	22	4.40
10	5	4	4	2	5	20	4.00
	47	46	32	42	45	212	42.40
	4.70	4.60	3.20	4.20	4.50	21.20	4.24

Aspek Kemudahan Pemakaian

No	Nomor Pernyataan						Jumlah	Rerata
	6	7	8	9	10	11		
1	4	4	3	3	4	5	23	3.83
2	4	5	3	3	4	5	24	4.00
3	4	4	5	4	4	4	25	4.17
4	4	5	3	3	3	4	22	3.67
5	4	4	4	4	4	4	24	4.00
6	4	4	3	4	4	4	23	3.83
7	4	4	3	4	4	4	23	3.83
8	4	4	4	4	4	5	25	4.17
9	4	4	3	3	4	4	22	3.67
10	4	4	3	4	4	4	23	3.83
	40	42	34	36	39	43	234	39
	4.00	4.20	3.40	3.60	3.90	4.30	23.40	3.90

Aspek Kemenarikan Tampilan

No	Nomor Pernyataan						Jumlah	Rerata
	12	13	14	15	16	17		
1	4	4	4	3	4	5	24	4.00
2	4	3	2	5	5	5	24	4.00
3	4	4	4	4	5	5	26	4.33
4	4	5	4	5	5	5	28	4.67
5	4	4	4	3	4	4	23	3.83
6	4	4	4	4	4	4	24	4.00
7	4	4	3	3	4	4	22	3.67
8	4	2	2	5	5	5	23	3.83
9	4	4	5	4	5	4	26	4.33
10	4	4	3	3	4	4	22	3.67
	40	38	35	39	45	45	242	40.33
	4.00	3.80	3.50	3.90	4.50	4.50	24.20	4.03

Aspek Kebermanfaatan

No	Nomor Pernyataan					Jumlah	Rerata
	18	19	20	21	22		
1	5	4	4	4	4	21	4.20
2	4	4	5	4	4	21	4.20
3	5	5	3	4	3	20	4.00
4	5	5	4	4	5	23	4.60
5	4	4	3	4	4	19	3.80
6	4	5	4	4	4	21	4.20
7	5	4	3	4	3	19	3.80
8	4	4	5	4	4	21	4.20
9	5	5	5	4	3	22	4.40
10	4	4	4	4	4	20	4.00
	45	44	40	40	38	207	41.4
	4.50	4.40	4.00	4.00	3.80	20.70	4.14

ANALISIS PERHITUNGAN RESPON
MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN EDUKASI AKUNTANSI CARI
KATA (ACAK)

MENURUT PESERTA DIDIK PADA UJI COBA KELOMPOK KECIL

A. Kriteria Kualitas

1. Kriteria kualitas berdasarkan tabel konversi skor ideal ke dalam nilai skala 5 menurut Eko Putro Widyoko (2011: 245)

Skor	Rumus	Nilai	Klasifikasi
5	$\bar{X} > \bar{X}_i + 1,8 S_{Bi}$	A	Sangat Baik
4	$\bar{X}_i + 0,6 S_{Bi} < \bar{X} \leq \bar{X}_i + 1,8 S_{Bi}$	B	Baik
3	$\bar{X}_i - 0,6 S_{Bi} < \bar{X} \leq \bar{X}_i + 0,6 S_{Bi}$	C	Cukup
2	$\bar{X}_i - 1,8 S_{Bi} < \bar{X} \leq \bar{X}_i - 0,6 S_{Bi}$	D	Kurang
1	$\bar{X} \leq \bar{X}_i - 1,8 S_{Bi}$	E	Sangat Kurang

Keterangan:

Skor Maksimal = 5

Skor Minimal = 1

Skor Maksimal Ideal = jumlah indikator x skor tertinggi

Skor Minimal Ideal = jumlah indikator x skor rendah

\bar{X} = skor yang diperoleh

\bar{X}_i = $\frac{1}{2}$ (skor maks ideal + skor min ideal)

S_{Bi} (simpangan baku ideal) = $\frac{1}{6}$ (skor maks ideal - skor min ideal)

2. Kriteria kualitas dari aspek pembelajaran berdasarkan (%) menurut Suharsimi Arikunto (2010: 44)

Persentase Pencapaian	Interpretasi
81-100%	Sangat Layak
61-80%	Layak
41-60%	Cukup Layak
21-40%	Kurang Layak
0-20%	Tidak Layak

B. Perhitungan Kualitas Media Pembelajaran

1. Aspek Motivasi Belajar
 - a. Jumlah indikator = 5

- b. Skor maksimal ideal = $(5 \times 5) = 25$
 c. Skor minimal ideal = $(1 \times 5) = 5$
 d. Skor yang diperoleh (\bar{X}) = 21.20

- e. Menentukan \bar{X}_i

$$\bar{X}_i = \frac{1}{2} (\text{skor maks ideal} + \text{skor min ideal})$$

$$\bar{X}_i = \frac{1}{2} (25 + 5) = 15$$

- f. Menentukan SB_i

$$SB_i = \frac{1}{6} (\text{skor maks ideal} - \text{skor min ideal})$$

$$SB_i = \frac{1}{6} (25 - 5) = 3.33$$

- g. Menentukan rentang kualitas media pembelajaran

Sangat Baik	$21.20 > 15 + 1.8 (3.33)$	$21.20 > 17.394$
Baik	$15 + 0.6 (3.33) < 21.20 \leq 15 + 1.8 (3.33)$	$15.798 < 21.20 \leq 17.394$
Cukup	$15 - 0.6 (3.33) < 21.20 \leq 15 + 0.6 (3.33)$	$14.202 < 21.20 \leq 15.798$
Kurang	$15 - 1.8 (3.33) < 21.20 \leq 15 - 0.6 (3.33)$	$12.606 < 21.20 \leq 14.202$
Sangat Kurang	$21.20 \leq 15 - 1.8 (3.33)$	$21.20 \leq 12.606$

- h. Berdasarkan hasil penilaian akhir dari aspek motivasi belajar oleh peserta didik diperoleh 21.20 sehingga masuk pada kategori penilaian “Sangat Baik”
 i. Kualitas media pembelajaran berdasarkan persentase kelayakan

$$(\%) = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal ideal}} \times 100\%$$

$$(\%) = \frac{21.20}{25} \times 100\%$$

$$(\%) = 84.80\%$$

Hasil perhitungan ini menunjukkan bahwa kualitas media dari aspek motivasi belajar berdasarkan (%) berada pada kategori “Sangat Layak”

2. Aspek Kemudahan Pemakaian

- a. Jumlah indikator = 6
 b. Skor maksimal ideal = $(5 \times 6) = 30$
 c. Skor minimal ideal = $(1 \times 6) = 6$
 d. Skor yang diperoleh (\bar{X}) = 23.40
 e. Menentukan \bar{X}_i

$$\bar{X}i = \frac{1}{2} (\text{skor maks ideal} + \text{skor min ideal})$$

$$\bar{X}i = \frac{1}{2} (30+6) = 18$$

f. Menentukan SBi

$$SBi = \frac{1}{6} (\text{skor maks ideal} - \text{skor min ideal})$$

$$SBi = \frac{1}{6} (30-6) = 4$$

g. Menentukan rentang kualitas media pembelajaran

Sangat Baik	$23.40 > 18 + 1.8 (4)$	$23.40 > 25.2$
Baik	$18 + 0.6 (4) < 23.40 \leq 6 + 1.8 (4)$	$20.4 < 23.40 \leq 25.2$
Cukup	$18 - 0.6 (4) < 23.40 \leq 6 + 0.6 (4)$	$15.6 < 23.40 \leq 20.4$
Kurang	$18 - 1.8 (4) < 23.40 \leq 6 - 0.6 (4)$	$10.8 < 23.40 \leq 15.6$
Sangat Kurang	$23.40 \leq 6 - 1.8 (4)$	$23.40 \leq 10.8$

- h. Berdasarkan hasil penilaian akhir dari aspek kemudahan pemakaian oleh peserta didik diperoleh 23.40 sehingga masuk pada kategori penilaian “Baik”
 i. Kualitas media pembelajaran berdasarkan persentase kelayakan

$$(\%) = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal ideal}} \times 100\%$$

$$(\%) = \frac{23.40}{30} \times 100\%$$

$$(\%) = 78.00\%$$

Hasil perhitungan ini menunjukkan bahwa kualitas media dari aspek kemudahan pemakaian berdasarkan (%) berada pada kategori “Layak”

3. Aspek Kemenarikan Tampilan

a. Jumlah indikator = 6

b. Skor maksimal ideal = $(5 \times 6) = 30$

c. Skor minimal ideal = $(1 \times 6) = 6$

d. Skor yang diperoleh (\bar{X}) = 24.20

e. Menentukan $\bar{X}i$

$$\bar{X}i = \frac{1}{2} (\text{skor maks ideal} + \text{skor min ideal})$$

$$\bar{X}i = \frac{1}{2} (30+6) = 18$$

f. Menentukan SBi

$$SBI = \frac{1}{6} \text{ (skor maks ideal-skor min ideal)}$$

$$SBI = \frac{1}{6} (30-6) = 4$$

e. Menentukan rentang kualitas media pembelajaran

Sangat Baik	$24.20 > 18 + 1.8 (4)$	$24.20 > 25.2$
Baik	$18 + 0.6 (4) < 24.20 \leq 6 + 1.8 (4)$	$20.4 < 24.20 \leq 25.2$
Cukup	$18 - 0.6 (4) < 24.20 \leq 6 + 0.6 (4)$	$15.6 < 24.20 \leq 20.4$
Kurang	$18 - 1.8 (4) < 24.20 \leq 6 - 0.6 (4)$	$10.8 < 24.20 \leq 15.6$
Sangat Kurang	$24.20 \leq 6 - 1.8 (4)$	$24.20 \leq 10.8$

f. Berdasarkan hasil penilaian akhir dari aspek kemenarikan tampilan oleh peserta didik diperoleh 24.20 sehingga masuk pada kategori penilaian “Baik”

g. Kualitas media pembelajaran berdasarkan persentase kelayakan

$$(\%) = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal ideal}} \times 100\%$$

$$(\%) = \frac{24.20}{30} \times 100\%$$

$$(\%) = 80.67\%$$

Hasil perhitungan ini menunjukkan bahwa kualitas media dari aspek kemenarikan tampilan berdasarkan (%) berada pada kategori “Layak”

4. Aspek Kebermanfaatan

a. Jumlah indikator = 5

b. Skor maksimal ideal = $(5 \times 5) = 25$

c. Skor minimal ideal = $(1 \times 5) = 5$

d. Skor yang diperoleh (\bar{X}) = 20.70

e. Menentukan $\bar{X}i$

$$\bar{X}i = \frac{1}{2} \text{ (skor maks ideal+skor min ideal)}$$

$$\bar{X}i = \frac{1}{2} (25+5) = 15$$

f. Menentukan SBI

$$SBI = \frac{1}{6} \text{ (skor maks ideal-skor min ideal)}$$

$$SBI = \frac{1}{6} (25-5) = 3.33$$

g. Menentukan rentang kualitas media pembelajaran

Sangat Baik	$20.70 > 15 + 1.8 (3.33)$	$20.70 > 17.394$
Baik	$15 + 0.6 (3.33) < 20.70 \leq 15 + 1.8 (3.33)$	$15.798 < 20.70 \leq 17.394$
Cukup	$15 - 0.6 (3.33) < 20.70 \leq 15 + 0.6 (3.33)$	$14.202 < 20.70 \leq 15.798$
Kurang	$15 - 1.8 (3.33) < 20.70 \leq 15 - 0.6 (3.33)$	$12.606 < 20.70 \leq 14.202$
Sangat Kurang	$20.70 \leq 15 - 1.8 (3.33)$	$20.70 \leq 12.606$

h. Berdasarkan hasil penilaian akhir dari aspek kebermanfaatan oleh peserta didik diperoleh 20.70 sehingga masuk pada kategori penilaian “Baik”

i. Kualitas media pembelajaran berdasarkan persentase kelayakan

$$\begin{aligned}
 (\%) &= \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal ideal}} \times 100\% \\
 (\%) &= \frac{20.70}{25} \times 100\% \\
 (\%) &= 82.80\%
 \end{aligned}$$

Hasil perhitungan ini menunjukkan bahwa kualitas media dari aspek kebermanfaatan berdasarkan (%) berada pada kategori “Sangat Layak”

Hasil perhitungan keseluruhan menunjukkan bahwa kualitas media berdasarkan 21 indikator penilaian kelayakan memperoleh jumlah skor 89.50 dari skor maksimum 105 sehingga berdasarkan (%) berada adalah 87.74% pada kategori “Sangat Layak”

DAFTAR HADIR
UJI COBA KELOMPOK KECIL


“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBENTUK PERMAINAN
AKUNTANSI CARI KATA (ACAK) DENGAN MENGGUNAKAN *ADOBE
FLASH CS5* UNTUK PEMBELAJARAN AKUNTANSI KEUANGAN
KOMPETENSI DASAR ASET TETAP DI KELAS XI AKUNTANSI 4 SMK YPE
SAWUNGGALIH KUTOARJO TAHUN AJARAN 2014/2015”

Tanggal : 7 MEI 2015
Waktu : 06.50 - 08.25

No	Nama	Kelas	Tanda Tangan	
1	AYUK WIDAYANTI	XI AK2	1. 	
2	ERNY ZAGHITA PUTRI	XI AK2		2. 
3	MEI DIANA	XI AK2	3. 	
4	MOCHAMAD SAYEFUDDIN	XI AK2		4. 
5	RIO ANDITA	XI AK2	5. 	
6	RITA FEBRIANA	XI AK2		6. 
7	SULISTIORINI	XI AK2	7. 	
8	SUPRIATUN	XI AK2		8. 
9	SURTINI	XI AK2	9. 	
10	WULAN AYUNINGTIAS	XI AK2		10. 

Mengetahui,

Guru Mata Pelajaran Akuntansi



Mufidah, S.Pd.

Peneliti



Intan Nur Saidah

Komentar/Saran

Saya menyarankan agar meningkatkan aplikasi permainan ACAK ini supaya anak siswa lebih termotivasi untuk belajar Akuntansi secara langsung praktek di komputer.

Kutoarjo, 07 Mei 2015

Ayuk Widiyanti

INSTRUMEN PENELITIAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBENTUK PERMAINAN EDUKASI AKUNTANSI CARI KATA (ACAK) DENGAN MENGGUNAKAN *SOFTWARE ADOBE FLASH CS5* UNTUK PEMBELAJARAN AKUNTANSI KOMPETENSI DASAR ASET TETAP DI KELAS XI SMK YPE SAWUNGALIH KUTOARJO TAHUN AJARAN 2014/2015

Petunjuk Pengisian Angket:

1. Bacalah terlebih dahulu setiap butir pernyataan di angket dengan cermat!
2. Pilihlah jawaban sesuai dengan keadaan Anda yang sebenarnya!
3. Angket ini hanya digunakan sebagai data penelitian, tidak akan berpengaruh terhadap nilai pelajaran Anda, melainkan hanya untuk penelitian.
4. Berikan tanda *checklist* (✓) pada jawaban yang benar-benar sesuai dengan kondisi Anda.
5. Berikan saran dan komentar Anda di kolom saran dan komentar yang telah disediakan

IDENTITAS PESERTA DIDIK:

Nama : Ayuk Widiyanti
Kelas : XI AK 2

Keterangan Skala:

- 5 = Sangat Setuju
4 = Setuju
3 = Kurang Setuju
2 = Tidak Setuju
1 = Sangat Tidak Setuju

No	Pernyataan	SS	S	KS	TS	STS
1	Saya merasa termotivasi perlu untuk belajar akuntansi dengan baik setelah menggunakan media pembelajaran permainan edukasi Akuntansi Cari Kata (ACAK)	✓				
2	Saya merasa senang belajar akuntansi dengan media pembelajaran permainan edukasi Akuntansi Cari Kata (ACAK)		✓			

Komentar/Saran

Mo Saran saya => Mohon ditingkatkan lagi
cara permainannya supaya kita lebih banyak
pengetahuan dan pengalaman dengan permainan
ACAK ini.

Kutoarjo, 3 Mei 2015


Surtini

INSTRUMEN PENELITIAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
BERBENTUK PERMAINAN EDUKASI AKUNTANSI CARI KATA (ACAK)
DENGAN MENGGUNAKAN SOFTWARE ADOBE FLASH CSS UNTUK
PEMBELAJARAN AKUNTANSI KOMPETENSI DASAR ASET TETAP DI
KELAS XI SMK YPE SAWUNGALIH KUTOARJO TAHUN AJARAN
2014/2015

Petunjuk Pengisian Angket:

1. Bacalah terlebih dahulu setiap butir pernyataan di angket dengan cermat!
2. Pilihlah jawaban sesuai dengan keadaan Anda yang sebenarnya!
3. Angket ini hanya digunakan sebagai data penelitian, tidak akan berpengaruh terhadap nilai pelajaran Anda, melainkan hanya untuk penelitian.
4. Berikan tanda *checklist* (✓) pada jawaban yang benar-benar sesuai dengan kondisi Anda.
5. Berikan saran dan komentar Anda di kolom saran dan komentar yang telah disediakan

IDENTITAS PESERTA DIDIK:

Nama : SURTINI
Kelas : XI AK 2

Keterangan Skala:

- 5 = Sangat Setuju
4 = Setuju
3 = Kurang Setuju
2 = Tidak Setuju
1 = Sangat Tidak Setuju

No	Pernyataan	SS	S	KS	TS	STS
1	Saya merasa termotivasi perlu untuk belajar akuntansi dengan baik setelah menggunakan media pembelajaran permainan edukasi Akuntansi Cari Kata (ACAK)	✓				
2	Saya merasa senang belajar akuntansi dengan media pembelajaran permainan edukasi Akuntansi Cari Kata (ACAK)	✓				

LAMPIRAN 8

UJI COBA LAPANGAN

- ✓ DATA HASIL UJI COBA
- ✓ ANALISIS KELAYAKAN
- ✓ DAFTAR HADIR
- ✓ ANGKET PESERTA DIDIK

DATA UJI COBA LAPANGAN

Aspek Motivasi Belajar

No	Nomor Pernyataan					Jumlah	Rerata
	1	2	3	4	5		
1	4	4	4	4	4	20	4.00
2	4	5	4	3	4	20	4.00
3	5	5	3	4	4	21	4.20
4	4	4	3	3	4	18	3.60
5	4	5	3	3	5	20	4.00
6	4	5	4	4	4	21	4.20
7	5	5	3	2	5	20	4.00
8	4	4	4	3	4	19	3.80
9	4	4	2	2	4	16	3.20
10	4	4	3	2	5	18	3.60
11	4	4	4	2	4	18	3.60
12	4	5	4	2	4	19	3.80
13	4	5	4	2	4	19	3.80
14	4	5	4	4	5	22	4.40
15	5	5	4	2	4	20	4.00
16	5	5	4	1	3	20	4.00
17	4	4	3	4	4	19	3.80
18	4	4	3	4	3	18	3.60
19	4	4	2	1	5	16	3.20
20	4	4	2	2	4	16	3.20
21	4	4	4	1	5	18	3.60
22	4	5	4	3	4	20	4.00
23	4	4	2	2	4	16	3.20
24	4	4	3	4	4	19	3.80
25	5	5	5	4	5	24	4.80
26	4	4	2	1	5	16	3.20
27	4	5	3	2	5	19	3.80
28	4	4	5	2	5	20	4.00
29	4	5	4	4	4	21	4.20
30	4	5	3	2	5	19	3.80
31	5	5	5	4	5	24	4.80
32	4	4	4	4	5	21	4.20
33	5	4	4	2	5	20	4.00
34	4	4	4	1	5	18	3.60
35	5	4	1	2	4	16	3.20

No	Nomor Pernyataan					Jumlah	Rerata
	1	2	3	4	5		
36	5	5	3	2	5	20	4.00
37	4	4	2	1	5	16	3.20
38	4	5	4	2	4	19	3.80
39	4	5	3	2	5	19	3.80
40	5	5	4	2	5	21	4.20
41	4	4	4	2	4	18	3.60
42	4	5	3	3	4	19	3.80
43	4	5	3	2	5	19	3.80
44	4	5	3	2	5	19	3.80
45	5	5	4	1	5	20	4.00
46	5	5	4	1	5	20	4.00
47	4	4	4	2	4	18	3.60
48	4	4	2	1	4	15	3.00
	204	217	163	115	215	914	182.80
	4.25	4.52	3.39	2.39	4.47	19.04	3.80

Aspek Kemudahan Pemakaian

No	Nomor Pernyataan						Jumlah	Rerata
	6	7	8	9	10	11		
1	4	4	4	4	4	4	24	4.00
2	4	5	3	3	5	5	25	4.17
3	4	4	2	4	4	4	22	3.67
4	4	4	3	3	4	4	22	3.67
5	3	4	4	4	4	4	23	3.83
6	3	4	4	3	4	4	22	3.67
7	5	5	3	3	5	5	26	4.33
8	4	4	3	3	4	4	22	3.67
9	4	4	2	2	4	4	20	3.33
10	3	4	4	4	4	4	23	3.33
11	4	4	4	4	4	5	25	4.17
12	4	4	2	3	4	4	21	3.50
13	4	4	2	3	4	4	21	3.50
14	4	5	3	3	4	5	24	4.00
15	3	4	2	3	4	4	20	3.33
16	5	4	3	2	5	5	24	4.00
17	4	4	2	3	4	4	21	3.50
18	4	3	2	2	4	3	18	3.00

No	Nomor Pernyataan						Jumlah	Rerata
	6	7	8	9	10	11		
19	4	4	4	4	4	5	25	4.27
20	4	4	2	2	4	5	21	3.50
21	5	5	4	4	4	5	27	4.50
22	4	5	3	3	5	5	25	4.17
23	4	4	1	2	4	4	19	3.17
24	4	4	3	3	4	5	23	3.83
25	4	4	3	4	4	5	24	4.00
26	4	4	2	3	4	5	22	3.67
27	3	4	2	2	4	4	19	3.17
28	5	4	4	5	4	4	27	4.50
29	4	5	5	4	4	5	26	4.33
30	4	4	3	3	5	5	24	4.00
31	4	4	3	4	4	5	24	4.00
32	5	5	4	4	4	4	26	4.33
33	5	5	2	2	5	5	24	4.00
34	5	5	4	4	4	5	27	4.50
35	4	4	2	4	4	4	22	3.67
36	4	5	3	3	4	5	24	4.00
37	4	4	4	4	4	5	25	4.17
38	3	4	2	3	4	4	20	3.33
39	4	4	3	3	5	5	24	4.00
40	5	5	4	4	5	5	28	4.67
41	4	4	3	3	4	4	22	3.67
42	4	4	3	3	4	4	22	3.67
43	4	4	3	3	5	5	24	4.00
44	4	5	3	3	4	4	23	3.83
45	4	5	4	3	5	4	25	4.17
46	5	5	4	4	5	5	28	4.67
47	4	4	4	4	4	4	24	4.00
48	4	4	2	2	4	5	21	3.50
	195	205	145	155	203	215	1118	186.30
	4.06	4.27	3.02	3.22	4.22	4.47	23.29	3.88

Aspek Kemenarikan Tampilan

No	Nomor Pernyataan						Jumlah	Rerata
	12	13	14	15	16	17		
1	4	4	3	3	4	4	22	3.67
2	5	5	5	4	5	5	29	4.83
3	4	4	4	4	5	4	25	4.17
4	5	5	4	3	4	4	25	4.17
5	4	3	2	2	4	4	19	3.17
6	3	5	4	3	5	4	24	4.00
7	4	4	3	3	5	5	24	4.00
8	4	4	5	4	5	5	27	4.50
9	4	4	2	2	4	4	20	3.33
10	4	3	2	4	4	3	20	3.33
11	4	5	4	3	5	5	26	4.33
12	4	4	3	3	4	4	22	3.67
13	4	4	3	3	5	5	24	4.00
14	4	2	3	3	4	4	20	3.33
15	3	5	4	3	5	5	25	4.17
16	4	4	4	1	5	5	23	3.83
17	4	3	3	3	4	4	21	3.50
18	3	4	2	3	4	3	19	3.17
19	5	4	3	4	4	4	24	4.00
20	4	4	2	3	5	4	22	3.67
21	4	4	4	4	5	5	26	4.33
22	5	5	5	4	5	5	29	4.83
23	4	3	1	2	3	3	16	2.67
24	4	4	4	4	4	4	24	4.00
25	5	4	4	3	5	5	26	4.33
26	5	4	3	3	4	4	23	3.83
27	4	4	2	2	5	3	19	3.17
28	4	5	5	4	4	5	27	4.50
29	4	4	4	4	4	4	24	4.00
30	5	5	3	2	5	5	25	4.17
31	5	4	4	4	5	5	27	4.50
32	4	4	3	5	4	4	24	4.00
33	4	4	1	4	4	3	20	3.33
34	4	4	4	4	5	5	26	4.33
35	4	4	3	3	4	4	22	3.67
36	4	5	4	3	5	5	26	4.33
37	5	4	3	3	4	4	23	3.83

No	Nomor Pernyataan						Jumlah	Rerata
	12	13	14	15	16	17		
38	3	5	4	3	5	4	24	4.00
39	5	3	3	2	5	5	23	3.83
40	4	4	4	4	5	5	26	4.33
41	4	4	3	3	4	4	22	3.67
42	4	4	3	1	5	5	22	3.67
43	5	5	3	2	5	5	25	4.17
44	4	5	4	3	4	5	25	4.17
45	4	5	4	3	4	4	24	4.00
46	5	5	4	3	5	5	27	4.50
47	4	4	4	4	4	4	24	4.00
48	4	5	3	1	4	4	21	3.50
	200	199	161	148	215	208	1131	188.50
	4.17	4.14	3,35	3.08	4.47	4.33	23.56	3.92

Aspek Kebermanfaatan

No	Nomor Pernyataan					Jumlah	Rerata
	18	19	20	21	22		
1	4	4	3	4	3	18	3.60
2	5	5	4	4	4	22	4.40
3	4	5	4	4	4	21	4.20
4	5	4	4	4	4	21	4.20
5	4	4	4	4	2	18	3.60
6	4	4	3	4	3	18	3.60
7	5	5	3	4	2	19	3.80
8	5	5	4	4	4	22	4.40
9	4	4	2	4	2	16	3.20
10	4	4	4	4	2	18	3.60
11	5	5	4	4	4	22	4.40
12	4	4	4	4	3	19	3.80
13	5	4	4	4	4	21	4.20
14	5	4	4	4	3	20	4.00
15	4	5	3	4	4	20	4.00
16	4	5	2	4	4	19	3.80
17	4	4	2	4	3	17	3.40
18	4	4	2	4	2	16	3.20
19	4	5	4	4	3	20	4.00
20	4	5	2	4	2	17	3.40

No	Nomor Pernyataan					Jumlah	Rerata
	18	19	20	21	22		
21	4	4	4	5	4	21	4.20
22	5	5	4	4	3	21	4.20
23	3	4	3	4	1	15	3.00
24	4	4	4	4	3	19	3.80
25	5	5	4	4	4	22	4.40
26	4	5	3	5	3	20	4.00
27	4	4	4	4	2	18	3.60
28	5	5	1	5	5	21	4.20
29	5	4	4	4	4	21	4.20
30	5	5	3	5	3	21	4.20
31	5	5	4	4	4	22	4.40
32	5	4	5	4	5	23	4.60
33	4	5	5	2	5	21	4.20
34	4	4	4	5	4	21	4.20
35	4	5	3	3	3	18	3.60
36	4	4	3	4	3	18	3.60
37	4	5	4	4	3	20	4.00
38	4	4	3	4	3	18	3.60
39	5	5	3	5	3	21	4.20
40	5	5	4	5	4	23	4.60
41	4	4	3	4	3	18	3.60
42	4	5	4	4	2	19	3.80
43	5	5	3	5	3	21	4.20
44	4	4	4	4	4	20	4.00
45	5	5	5	4	4	23	4.60
46	5	5	4	5	4	23	4.60
47	4	4	2	3	3	16	3.20
48	4	5	3	4	3	19	3.80
	210	217	166	197	157	947	189.40
	4.37	4.52	3.45	4.10	3.27	19.72	3.94

ANALISIS PERHITUNGAN RESPON
MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN EDUKASI AKUNTANSI CARI
KATA (ACAK)
MENURUT PESERTA DIDIK PADA UJI COBA LAPANGAN

A. Kriteria Kualitas

1. Kriteria kualitas berdasarkan tabel konversi skor ideal ke dalam nilai skala 5 menurut Eko Putro Widyoko (2011: 245)

Skor	Rumus	Nilai	Klasifikasi
5	$\bar{X} > \bar{X}_i + 1,8 S_{Bi}$	A	Sangat Baik
4	$\bar{X}_i + 0,6 S_{Bi} < \bar{X} \leq \bar{X}_i + 1,8 S_{Bi}$	B	Baik
3	$\bar{X}_i - 0,6 S_{Bi} < \bar{X} \leq \bar{X}_i + 0,6 S_{Bi}$	C	Cukup
2	$\bar{X}_i - 1,8 S_{Bi} < \bar{X} \leq \bar{X}_i - 0,6 S_{Bi}$	D	Kurang
1	$\bar{X} \leq \bar{X}_i - 1,8 S_{Bi}$	E	Sangat Kurang

Keterangan:

Skor Maksimal = 5

Skor Minimal = 1

Skor Maksimal Ideal = jumlah indikator x skor tertinggi

Skor Minimal Ideal = jumlah indikator x skor rendah

\bar{X} = skor yang diperoleh

\bar{X}_i = $\frac{1}{2}$ (skor maks ideal+skor min ideal)

S_{Bi} (simpangan baku ideal) = $\frac{1}{6}$ (skor maks ideal-skor min ideal)

2. Kriteria kualitas dari aspek pembelajaran berdasarkan (%) menurut Suharsimi Arikunto (2010: 44)

Persentase Pencapaian	Interpretasi
81-100%	Sangat Layak
61-80%	Layak
41-60%	Cukup Layak
21-40%	Kurang Layak
0-20%	Tidak Layak

B. Perhitungan Kualitas Media Pembelajaran

1. Aspek Motivasi Belajar

a. Jumlah indikator = 5

- b. Skor maksimal ideal = $(5 \times 5) = 25$
 c. Skor minimal ideal = $(1 \times 5) = 5$
 d. Skor yang diperoleh (\bar{X}) = 19.04

e. Menentukan \bar{X}_i

$$\bar{X}_i = \frac{1}{2} (\text{skor maks ideal} + \text{skor min ideal})$$

$$\bar{X}_i = \frac{1}{2} (25 + 5) = 15$$

f. Menentukan SB_i

$$SB_i = \frac{1}{6} (\text{skor maks ideal} - \text{skor min ideal})$$

$$SB_i = \frac{1}{6} (25 - 5) = 3.33$$

g. Menentukan rentang kualitas media pembelajaran

Sangat Baik	$19.04 > 15 + 1.8 (3.33)$	$19.04 > 17.394$
Baik	$15 + 0.6 (3.33) < 19.04 \leq 15 + 1.8 (3.33)$	$15.798 < 19.04 \leq 17.394$
Cukup	$15 - 0.6 (3.33) < 19.04 \leq 15 + 0.6 (3.33)$	$14.202 < 19.04 \leq 15.798$
Kurang	$15 - 1.8 (3.33) < 19.04 \leq 15 - 0.6 (3.33)$	$12.606 < 19.04 \leq 14.202$
Sangat Kurang	$19.04 \leq 15 - 1.8 (3.33)$	$19.04 \leq 12.606$

- h. Berdasarkan hasil penilaian akhir dari aspek motivasi belajar oleh peserta didik diperoleh 19.04 sehingga masuk pada kategori penilaian “Sangat Baik”
 i. Kualitas media pembelajaran berdasarkan persentase kelayakan

$$(\%) = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal ideal}} \times 100\%$$

$$(\%) = \frac{19.04}{25} \times 100\%$$

$$(\%) = 76.16\%$$

Hasil perhitungan ini menunjukkan bahwa kualitas media dari aspek motivasi belajar berdasarkan (%) berada pada kategori “Layak”

2. Aspek Kemudahan Pemakaian

- a. Jumlah indikator = 6
 b. Skor maksimal ideal = $(5 \times 6) = 30$
 c. Skor minimal ideal = $(1 \times 6) = 6$
 d. Skor yang diperoleh (\bar{X}) = 23.29
 e. Menentukan \bar{X}_i

$$\bar{X}i = \frac{1}{2} (\text{skor maks ideal} + \text{skor min ideal})$$

$$\bar{X}i = \frac{1}{2} (30+6) = 18$$

f. Menentukan SBi

$$SBi = \frac{1}{6} (\text{skor maks ideal} - \text{skor min ideal})$$

$$SBi = \frac{1}{6} (30-6) = 4$$

g. Menentukan rentang kualitas media pembelajaran

Sangat Baik	$23.29 > 18 + 1.8 (4)$	$23.29 > 25.2$
Baik	$18 + 0.6 (4) < 23.29 \leq 6 + 1.8 (4)$	$20.4 < 23.29 \leq 25.2$
Cukup	$18 - 0.6 (4) < 23.29 \leq 6 + 0.6 (4)$	$15.6 < 23.29 \leq 20.4$
Kurang	$18 - 1.8 (4) < 23.29 \leq 6 - 0.6 (4)$	$10.8 < 23.29 \leq 15.6$
Sangat Kurang	$23.29 \leq 6 - 1.8 (4)$	$23.29 \leq 10.8$

h. Berdasarkan hasil penilaian akhir dari aspek kemudahan pemakaian oleh peserta didik diperoleh 23.29 sehingga masuk pada kategori penilaian “Baik”

i. Kualitas media pembelajaran berdasarkan persentase kelayakan

$$(\%) = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal ideal}} \times 100\%$$

$$(\%) = \frac{23.29}{30} \times 100\%$$

$$(\%) = 77.63\%$$

Hasil perhitungan ini menunjukkan bahwa kualitas media dari aspek kemudahan pemakaian berdasarkan (%) berada pada kategori “Layak”

3. Aspek Kemenarikan Tampilan

a. Jumlah indikator = 6

b. Skor maksimal ideal = $(5 \times 6) = 30$

c. Skor minimal ideal = $(1 \times 6) = 6$

d. Skor yang diperoleh (\bar{X}) = 23.56

e. Menentukan $\bar{X}i$

$$\bar{X}i = \frac{1}{2} (\text{skor maks ideal} + \text{skor min ideal})$$

$$\bar{X}i = \frac{1}{2} (30+6) = 18$$

f. Menentukan SBi

$$SBI = \frac{1}{6} (\text{skor maks ideal} - \text{skor min ideal})$$

$$SBI = \frac{1}{6} (30 - 6) = 4$$

g. Menentukan rentang kualitas media pembelajaran

Sangat Baik	$23.56 > 18 + 1.8 (4)$	$23.56 > 25.2$
Baik	$18 + 0.6 (4) < 23.56 \leq 6 + 1.8 (4)$	$20.4 < 23.56 \leq 25.2$
Cukup	$18 - 0.6 (4) < 23.56 \leq 6 + 0.6 (4)$	$15.6 < 23.56 \leq 20.4$
Kurang	$18 - 1.8 (4) < 23.56 \leq 6 - 0.6 (4)$	$10.8 < 23.56 \leq 15.6$
Sangat Kurang	$23.56 \leq 6 - 1.8 (4)$	$23.56 \leq 10.8$

h. Berdasarkan hasil penilaian akhir dari aspek kemenarikan tampilan oleh peserta didik diperoleh 23.56. sehingga masuk pada kategori penilaian “Baik”

i. Kualitas media pembelajaran berdasarkan persentase kelayakan

$$(\%) = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal ideal}} \times 100\%$$

$$(\%) = \frac{23.56}{30} \times 100\%$$

$$(\%) = 78.54\%$$

Hasil perhitungan ini menunjukkan bahwa kualitas media dari aspek kemenarikan tampilan berdasarkan (%) berada pada kategori “Layak”

5. Aspek Kebermanfaatan

a. Jumlah indikator = 5

b. Skor maksimal ideal = $(5 \times 5) = 25$

c. Skor minimal ideal = $(1 \times 5) = 5$

d. Skor yang diperoleh (\bar{X}) = 19.72

e. Menentukan \bar{X}_i

$$\bar{X}_i = \frac{1}{2} (\text{skor maks ideal} + \text{skor min ideal})$$

$$\bar{X}_i = \frac{1}{2} (25 + 5) = 15$$

f. Menentukan SBI

$$SBI = \frac{1}{6} (\text{skor maks ideal} - \text{skor min ideal})$$

$$SBI = \frac{1}{6} (25 - 5) = 3.33$$

- g. Menentukan rentang kualitas media pembelajaran

Sangat Baik	$19.72 > 15 + 1.8 (3.33)$	$19.72 > 17.394$
Baik	$15 + 0.6 (3.33) < 19.72 \leq 15 + 1.8 (3.33)$	$15.798 < 19.72 \leq 17.394$
Cukup	$15 - 0.6 (3.33) < 19.72 \leq 15 + 0.6 (3.33)$	$14.202 < 19.72 \leq 15.798$
Kurang	$15 - 1.8 (3.33) < 19.72 \leq 15 - 0.6 (3.33)$	$12.606 < 19.72 \leq 14.202$
Sangat Kurang	$19.72 \leq 15 - 1.8 (3.33)$	$19.72 \leq 12.606$

- h. Berdasarkan hasil penilaian akhir dari aspek kebermanfaatan oleh peserta didik diperoleh 19.72 sehingga masuk pada kategori penilaian “Sangat Baik”
 i. Kualitas media pembelajaran berdasarkan persentase kelayakan

$$\begin{aligned}
 (\%) &= \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal ideal}} \times 100\% \\
 (\%) &= \frac{19.72}{25} \times 100\% \\
 (\%) &= 78.91\%
 \end{aligned}$$

Hasil perhitungan ini menunjukkan bahwa kualitas media dari aspek kebermanfaatan berdasarkan (%) berada pada kategori “Layak”




























Hasil perhitungan keseluruhan menunjukkan bahwa kualitas media berdasarkan 21 indikator penilaian kelayakan memperoleh jumlah skor 82.50 dari skor maksimum 105 sehingga berdasarkan (%) berada adalah 81.14% pada kategori “Sangat Layak”







DAFTAR HADIR
UJI COBA LAPANGAN

“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBENTUK PERMAINAN
AKUNTANSI CARI KATA (ACAK) DENGAN MENGGUNAKAN *ADOBE
FLASH CS5* UNTUK PEMBELAJARAN AKUNTANSI KEUANGAN
KOMPETENSI DASAR ASET TETAP DI KELAS XI AKUNTANSI 4 SMK YPE
SAWUNGGALIH KUTOARJO TAHUN AJARAN 2014/2015”

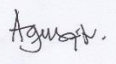
Tanggal : 9. Mei 2015
Waktu : 06.50 - 08.15

No	Nama	Kelas	Tanda Tangan	
1	AFIFAH CHOIRINA RUSDA	XI AK4	1. 	
2	AJENG APRIAN SAPUTRI	XI AK4		2. 
3	ANISAH AGUSTIN	XI AK4	3. 	
4	APRILLA EGA DEWANTY	XI AK4		4. 
5	ASLIHATUL MUNAWAROH	XI AK4	5. 	
6	AYU WIDIASTUTI	XI AK4		6. 
7	AZIZA AROFI	XI AK4	7. 	
8	DINI PUTRI INDRIYANTI	XI AK4		8. 
9	HANIFAH KRISWINARSIH	XI AK4	9. 	
10	INDAH FATMAWATI	XI AK4		10. 
11	INTAN OKTAVIA	XI AK4	11. 	
12	IRA RAHMAWATI	XI AK4		12. 
13	ITSNA LATHIF TAUFIQOH	XI AK4	13. 	
14	KIKI APRIANI	XI AK4		14. 
15	KOMARIYAH	XI AK4	15. 	

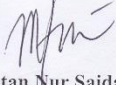
No	Nama	Kelas	Tanda Tangan	
16	KRIS AFRIANTI	XI AK4		16. 
17	KURNIA NURBAKTI NINGRUM	XI AK4	17. 	
18	LARASMI SARIASIH	XI AK4		18. 
19	LISA ANGGRAINI	XI AK4	19. 	
20	LISTIA WATI	XI AK4		20. 
21	MAR'ATUN SHOLIAH	XI AK4	21. 	
22	MONIK AFIFAH SUKMAWATI	XI AK4		22. 
23	MONY MEYLANI WIDHIASIH	XI AK4	23. 	
24	NITA PERMATA SARI	XI AK4		24. 
25	NUR JANAH	XI AK4	25. 	
26	RESMA YULIARSIH	XI AK4		26. 
27	RINA WIDIANTI	XI AK4	27. 	
28	RIO AGUS WIBOWO	XI AK4		28. 
29	RIYA SAPTA DEWI	XI AK4	29. 	
30	RIYAN FRADAYANTI	XI AK4		30. 
31	RIZKI LINAWATI	XI AK4	31. 	
32	RIZKI JULIA ANDRIANA	XI AK4		32. 
33	RIZKI PRATAMA	XI AK4	33. 	
34	SA'ADAH	XI AK4		34. 
35	SEKAR ARUM BUDIATI	XI AK4	35. 	
36	SRI DEWI MAYLANA	XI AK4		36. 
37	TANIA ASTRI SEPTIANTI	XI AK4	37. 	
38	TIKA PRATIWI RIZKY SUTRISNO	XI AK4		38. 
39	TUTI ASMAWATI	XI AK4	39. 	
40	TYAS AYUNINGRUM	XI AK4		40. 
41	UMI SALAMAH	XI AK4	41. 	
42	VIENY INDONESIA	XI AK4		42. 

No	Nama	Kelas	Tanda Tangan	
43	VITA OKTA VIANA	XI AK4	43. 	
44	WAHYU WULANDARI	XI AK4		44. 
45	WIJAYANTI	XI AK4	45. 	
46	WINDA ANDRIANI	XI AK4		46. 
47	WINDA AYU KUSUMAWATI	XI AK4	47. 	
48	YULI ANGGRAENI	XI AK4		48. 

Mengetahui,
Guru Mata Pelajaran Akuntansi


Agustina Pancawati, S.E.

Peneliti


Intan Nur Saidah

**INSTRUMEN PENELITIAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
BERBENTUK PERMAINAN EDUKASI AKUNTANSI CARI KATA (ACAK)
DENGAN MENGGUNAKAN *SOFTWARE ADOBE FLASH CSS* UNTUK
PEMBELAJARAN AKUNTANSI KOMPETENSI DASAR ASET TETAP DI
KELAS XI SMK YPE SAWUNGALIH KUTOARJO TAHUN AJARAN
2014/2015**

Petunjuk Pengisian Angket:

1. Bacalah terlebih dahulu setiap butir pernyataan di angket dengan cermat!
2. Pilihlah jawaban sesuai dengan keadaan Anda yang sebenarnya!
3. Angket ini hanya digunakan sebagai data penelitian, tidak akan berpengaruh terhadap nilai pelajaran Anda, melainkan hanya untuk penelitian.
4. Berikan tanda *checklist* (✓) pada jawaban yang benar-benar sesuai dengan kondisi Anda.

IDENTITAS PESERTA DIDIK:

Nama : Winda Andriani
Kelas : XI AK 4

Keterangan Skala:

- 5 = Sangat Setuju
4 = Setuju
3 = Kurang Setuju
2 = Tidak Setuju
1 = Sangat Tidak Setuju

No	Pernyataan	SS	S	KS	TS	STS
1	Saya merasa termotivasi perlu untuk belajar akuntansi dengan baik setelah menggunakan media pembelajaran permainan edukasi Akuntansi Cari Kata (ACAK)	✓				
2	Saya merasa senang belajar akuntansi dengan media pembelajaran permainan edukasi Akuntansi Cari Kata (ACAK)	✓				
3	Saya merasa pesimis dalam mengaplikasikan pembelajaran akuntansi dari media pembelajaran permainan edukasi Akuntansi Cari Kata (ACAK)				✓	

No	Pernyataan	SS	S	KS	TS	STS
4	Saya tidak terlalu mementingkan dengan menggunakan apa saya belajar akuntansi	✓				
5	Saya merasa termotivasi untuk mendapat skor tertinggi dalam permainan edukasi Akuntansi Cari Kata (ACAK)	✓				
6	Saya mudah mengoperasikan media pembelajaran permainan edukasi Akuntansi Cari Kata (ACAK)	✓				
7	Saya mudah memahami cara bermain media pembelajaran permainan edukasi Akuntansi Cari Kata (ACAK)	✓				
8	Saya merasa banyak kendala saat mengoperasikan permainan edukasi Akuntansi Cari Kata (ACAK)				✓	
9	Saya merasa materi yang disajikan kurang komunikatif				✓	
10	Saya memahami tujuan pembelajaran dari media pembelajaran permainan edukasi Akuntansi Cari Kata (ACAK)	✓				
11	Saya banyak belajar tentang materi Aset Tetap dari permainan edukasi Akuntansi Cari Kata (ACAK)	✓				
12	Saya merasa ada ketepatan dalam penempatan isi materi pada permainan edukasi Akuntansi Cari Kata (ACAK)	✓				
13	Saya merasa terdapat kesesuaian antara animasi dengan <i>background</i> dari permainan edukasi Akuntansi Cari Kata (ACAK)	✓				
14	Saya merasa tampilan permainan edukasi Akuntansi Cari Kata (ACAK) kurang menarik				✓	
15	Saya lebih tertarik belajar akuntansi dengan praktik langsung daripada dengan media pembelajaran permainan edukasi Akuntansi Cari Kata (ACAK)			✓		
16	Saya merasa tertarik dengan model permainan dan animasi permainan edukasi Akuntansi Cari Kata (ACAK)	✓				

No	Pernyataan	SS	S	KS	TS	STS
17	Saya merasa tertarik dengan tampilan permainan edukasi Akuntansi Cari Kata (ACAK)	✓				
18	Saya mempunyai gaya belajar baru dengan media pembelajaran permainan edukasi Akuntansi Cari Kata (ACAK)	✓				
19	Saya merasa akan pentingnya pemahaman mata pelajaran akuntansi keuangan secara berkelanjutan	✓				
20	Adanya media pembelajaran permainan edukasi Akuntansi Cari Kata (ACAK) membuat saya kurang termotivasi untuk memahami akuntansi dengan kompetensi dasar Aset Tetap				✓	
21	Saya mempunyai keterampilan baru dalam mengoperasikan komputer setelah bermain permainan edukasi Akuntansi Cari Kata (ACAK)	✓				
22	Saya merasa kurang terampil dalam menggunakan komputer sehingga media permainan ini kurang begitu menarik				✓	

Kutoarjo, 3 Mei 2015

Winda Andriani
Winda Andriani

**INSTRUMEN PENELITIAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
BERBENTUK PERMAINAN EDUKASI AKUNTANSI CARI KATA (ACAK)
DENGAN MENGGUNAKAN *SOFTWARE ADOBE FLASH CS5* UNTUK
PEMBELAJARAN AKUNTANSI KOMPETENSI DASAR ASET TETAP DI
KELAS XI SMK YPE SAWUNGGALIH KUTOARJO TAHUN AJARAN
2014/2015**

Petunjuk Pengisian Angket:

1. Bacalah terlebih dahulu setiap butir pernyataan di angket dengan cermat!
2. Pilihlah jawaban sesuai dengan keadaan Anda yang sebenarnya!
3. Angket ini hanya digunakan sebagai data penelitian, tidak akan berpengaruh terhadap nilai pelajaran Anda, melainkan hanya untuk penelitian.
4. Berikan tanda *checklist* (✓) pada jawaban yang benar-benar sesuai dengan kondisi Anda.

IDENTITAS PESERTA DIDIK:

Nama : ELZA PRATIYAMA

Kelas : XI A F 4

Keterangan Skala:

5 = Sangat Setuju

4 = Setuju

3 = Kurang Setuju

2 = Tidak Setuju

1 = Sangat Tidak Setuju

No	Pernyataan	SS	S	KS	TS	STS
1	Saya merasa termotivasi perlu untuk belajar akuntansi dengan baik setelah menggunakan media pembelajaran permainan edukasi Akuntansi Cari Kata (ACAK)	✓				
2	Saya merasa senang belajar akuntansi dengan media pembelajaran permainan edukasi Akuntansi Cari Kata (ACAK)		✓			
3	Saya merasa pesimis dalam mengaplikasikan pembelajaran akuntansi dari media pembelajaran permainan edukasi Akuntansi Cari Kata (ACAK)				✓	

No	Pernyataan	SS	S	KS	TS	STS
4	Saya tidak terlalu mementingkan dengan menggunakan apa saya belajar akuntansi		✓			
5	Saya merasa termotivasi untuk mendapat skor tertinggi dalam permainan edukasi Akuntansi Cari Kata (ACAK)	✓				
6	Saya mudah mengoperasikan media pembelajaran permainan edukasi Akuntansi Cari Kata (ACAK)	✓				
7	Saya mudah memahami cara bermain media pembelajaran permainan edukasi Akuntansi Cari Kata (ACAK)	✓				
8	Saya merasa banyak kendala saat mengoperasikan permainan edukasi Akuntansi Cari Kata (ACAK)		✓			
9	Saya merasa materi yang disajikan kurang komunikatif		✓			
10	Saya memahami tujuan pembelajaran dari media pembelajaran permainan edukasi Akuntansi Cari Kata (ACAK)	✓				
11	Saya banyak belajar tentang materi Aset Tetap dari permainan edukasi Akuntansi Cari Kata (ACAK)	✓				
12	Saya merasa ada ketepatan dalam penempatan isi materi pada permainan edukasi Akuntansi Cari Kata (ACAK)		✓			
13	Saya merasa terdapat kesesuaian antara animasi dengan <i>background</i> dari permainan edukasi Akuntansi Cari Kata (ACAK)		✓			
14	Saya merasa tampilan permainan edukasi Akuntansi Cari Kata (ACAK) kurang menarik	✓				
15	Saya lebih tertarik belajar akuntansi dengan praktik langsung daripada dengan media pembelajaran permainan edukasi Akuntansi Cari Kata (ACAK)				✓	
16	Saya merasa tertarik dengan model permainan dan animasi permainan edukasi Akuntansi Cari Kata (ACAK)		✓			

No	Pernyataan	SS	S	KS	TS	STS
17	Saya merasa tertarik dengan tampilan permainan edukasi Akuntansi Cari Kata (ACAK)			✓		
18	Saya mempunyai gaya belajar baru dengan media pembelajaran permainan edukasi Akuntansi Cari Kata (ACAK)		✓			
19	Saya merasa akan pentingnya pemahaman mata pelajaran akuntansi keuangan secara berkelanjutan	✓				
20	Adanya media pembelajaran permainan edukasi Akuntansi Cari Kata (ACAK) membuat saya kurang termotivasi untuk memahami akuntansi dengan kompetensi dasar Aset Tetap					✓
21	Saya mempunyai keterampilan baru dalam mengoperasikan komputer setelah bermain permainan edukasi Akuntansi Cari Kata (ACAK)			✓		
22	Saya merasa kurang terampil dalam menggunakan komputer sehingga media permainan ini kurang begitu menarik					✓

Kutoarjo, 9 Mei 2015

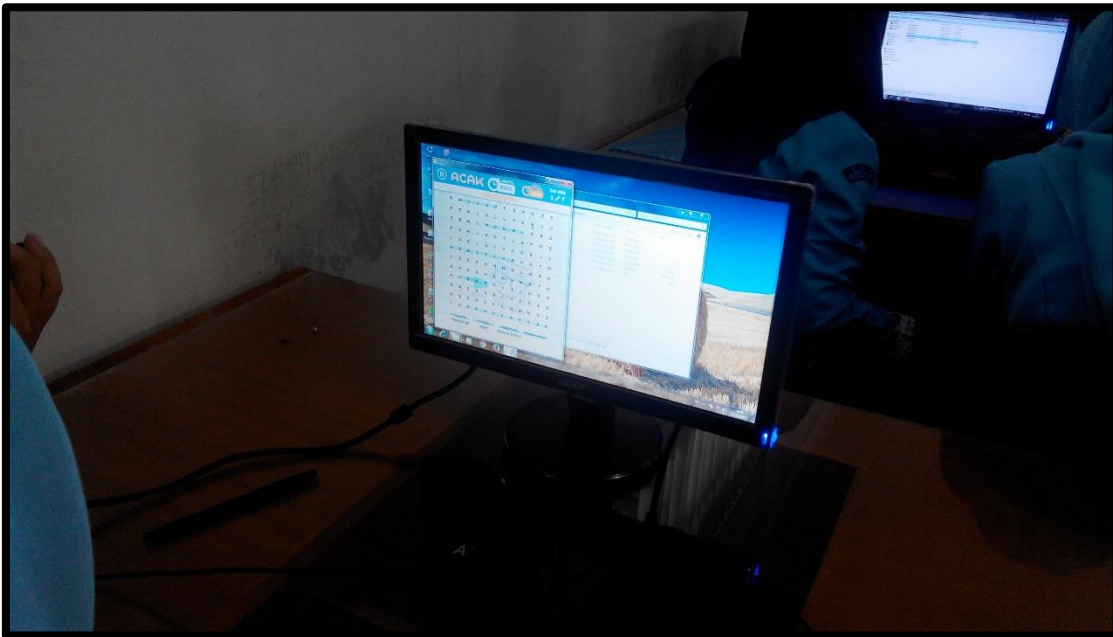
Rizki Pratama
RIZKI PRATAMA

LAMPIRAN 9

DOKUMENTASI & PERIJINAN

- ✓ DOKUMENTASI PENELITIAN
- ✓ PERIJINAN PENELITIAN

DOKUMENTASI PENELITIAN



Dokumentasi Penelitian Pada Tahap Uji Coba Kelompok Kecil





Dokumentasi Penelitian Pada Tahap Uji Coba Lapangan



PEMERINTAH KABUPATEN PURWOREJO
KANTOR PENANAMAN MODAL DAN PERIZINAN TERPADU

Jl. Urip Sumoharjo No. 6 Purworejo Kode Pos 54111
 Telp. (0275) 325202 Fax. (0275) 325202 Email : kpmpt@purworejokab.go.id

IZIN RISET / SURVEY / PKL

NOMOR : 072/212/2015

- I. Dasar : Peraturan Daerah Kabupaten Purworejo Nomor 14 Tahun 2008 tentang Organisasi dan Tata Kerja Perangkat Daerah Kabupaten Purworejo (Lembaran Daerah Kabupaten Purworejo Tahun 2008 Nomor 11).
- II. Menunjuk : Surat Izin Penelitian Dari Wakil Dekan Fak. Ekonomi UNY No. 461/UN34.18/LT/2014 Tanggal 11 Maret 2015
- III. Bupati Purworejo memberi Izin untuk melaksanakan Riset/ Survey/ PKL dalam Wilayah Kabupaten Purworejo kepada :

❖ Nama	: Intan Nur Saidah
❖ Pekerjaan	: Mahasiswa
❖ NIM/NIP/KTP/ dll.	: 11403241030
❖ Instansi / Univ/ Perg. Tinggi	: Universitas Negeri Yogyakarta
❖ Jurusan	: Pendidikan Akuntansi
❖ Program Studi	: Pendidikan Akuntansi
❖ Alamat	: Bumi Serang Baru DD.16 No.10 Rt.01/15 Serang Banten
❖ No. Telp.	: 085714090718
❖ Penanggung Jawab	: Mahendra Adhi Nugroho, M.Sc
❖ Maksud / Tujuan	: Penelitian
❖ Judul	: Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Permainan Edukasi Word Search dengan Menggunakan Software Adobe Flash CS5 untuk Pembelajaran Akuntansi Keuangan Kompetensi Dasar Aset Tetap di Kelas XI SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo Tahun Ajaran 2014/2015
❖ Lokasi	: SMK YPE Sawunggalih
❖ Lama Penelitian	: 3 bulan
❖ Jumlah Peserta	: -

Dengan ketentuan - ketentuan sebagai berikut :

- Pelaksanaan tidak disalahgunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu stabilitas daerah.
- Sebelum langsung kepada responden maka terlebih dahulu melapor kepada :
 - Kepala Kantor Kesbangpol Kabupaten Purworejo
 - Kepala Pemerintahan setempat (Camat, Kades / Lurah)
- Sesudah selesai mengadakan Penelitian supaya melaporkan hasilnya Kepada Yth. Bupati Purworejo Cq. Kepala KPMPT, dengan tembusan BAPPEDA Kab. Purworejo

Surat Ijin ini berlaku tanggal 15 April 2015 sampai dengan tanggal 15 Juli 2015.

Tembusan , dikirim kepada Yth :

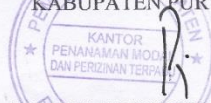
- Ka. Bappeda Kab. Purworejo;
- Ka. Kantor Kesbangpol Kab. Purworejo;
- Ka. Dindikbudpora Kab. Purworejo;
- Ka. SMK YPE Sawunggalih,
- Wakil Dekan Fak. Ekonomi UNY

Dikeluarkan : Purworejo

Pada Tanggal : 15 April 2015

a.n. BUPATI PURWOREJO

KEPALA KANTOR
 PENANAMAN MODAL DAN PERIZINAN TERPADU
 KABUPATEN PURWOREJO



TJATUR PRIYO UTOMO, S.Sos

Pembina Tk. I

NIP. 19640724 198611 1 001



YAYASAN PENDIDIKAN EKONOMI
SMK YPE SAWUNGGALIH KUTOARJO
 Kompetensi Keahlian : Akuntansi,
 Adm.Perkantoran, Pemasaran, Busana Butik,
 Teknik Komputer Jaringan, Teknik Sepeda Motor
 Jl. Semawungdalem Kutoarjo Telp. Fax (0275) 641342
 Website: www.smksawunggalihkutoarjo.sch.id
 Email : smk_swg_kta@yahoo.com



SURAT KETERANGAN

Nomor : 515/I.03 SMK Swg. 06/O/2015

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo
 Kabupaten Purworejo Propinsi Jawa Tengah, dengan ini menerangkan bahwa :

N a m a : INTAN NUR SAIDAH
 NIM : 11403241030
 Perg. Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta
 Prodi/Jurusan : Pendidikan Akuntansi/Pendidikan Akuntansi
 A l a m a t : Bumi Serang Baru DD.16 No. 10 Rt 01/15 Serang Banten

Adalah benar-benar telah mengadakan Penelitian di SMK YPE Sawunggalih
 Kutoarjo Kabupaten Purworejo pada :

Bulan : Mei 2015
 Judul : "Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Permainan
 Edukasi Woed Search dengan Menggunakan Software
 Adobe Flash CSS untuk Pembelajaran Akuntansi Keuangan
 Kompetensi Dasar Aset Tetap di kelas Kelas XI Akuntansi
 SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo"

Demikian surat keterangan ini kami buat dengan sebenarnya kepada yang
 bersangkutan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.



Kutoarjo, 8 Mei 2015

Kepala Sekolah

Tri Sulanto, S.Kom